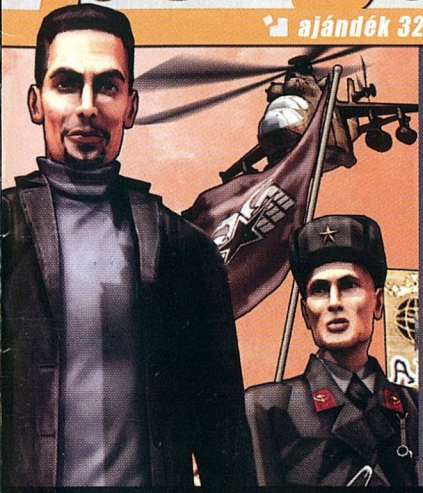
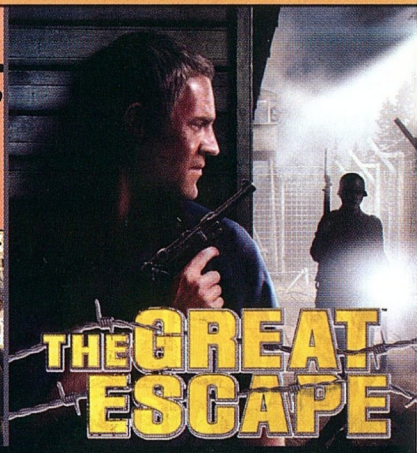
pc. games

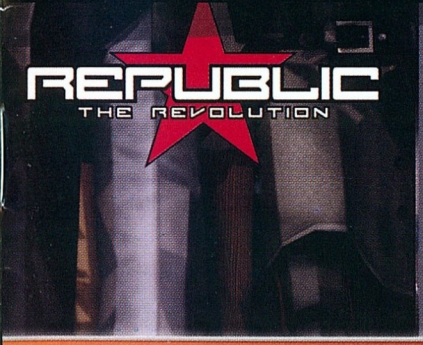
ajándék 32 oldalas végigjátszás melléklet





- alapfogalmak ismertetése
- tippek-trükkök a játékhoz
- játékmenet bemutatása
- az első lépések...

- teljes megoldás a játékhoz
- küldetések végigjátszása
- útmutató a mozgásokhoz
- részletes ismertetés



BONUSZ VÉGIGJÁTSZÁS

BENEATH A STEEL SKY

THE GREAT ESCAPE ...04

1. BOMBER RAID **...05**

2. WINTER BREAKOUT **...05**

3. THE CASTLE **...06**

4. STRUGGLE IN THE MOUNTAINS **...07**

5. BURN THE CODE BOOK **...08**

6. THE COOLER KING **...09**

7. INFILTRATION **...09**

8. DELOUSING BREAKOUT **...10**

9. RECONNAISANCE **...11**

10. THE GREAT ESCAPE **...12**

11. LAST TRAIN HOME **...13**

12. BEHIND ENEMY LINES **...14**

13. AIRFIELD ESCAPE **...15**

14. ON THE RUN! **...16**

15. RESISTANCE COLLABORATOR **...16**

16. AMBUSH! **...17**

17. FULL THROTTLE **...18**

18. JUMP TO VICTORY **...18**

REPUBLIC - THE REVOLUTION ... 19

I. ALAPFOGALMAK, TIPPEK **... 19**

I/1. Nyersanyagok **... 19**
I/2. Felderítés, diszkréció, hatalomgócok **... 19**
I/3. A pártképernyő **... 21**
I/4. Akciók, határidőnapló, Action Tweak **... 23**
I/5. Egyezkedés **... 23**

II. JÁTÉKMENET, ELSŐ LÉPÉSEK **... 24**

1. A teszt **... 24**
2. Az első lépések **... 26**

BENEATH A STEEL SKY ... 27

A PC.GAMES végigjátszás melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásunk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

THE GREAT ESCAPE

1963-ban klasszikus mozi született John Sturges kezei alatt Paul Brickhill dokumentumkönyve alapján, elképesztő szereposztással. A film negyvenedik évfordulójára elkészült bitesített verziója a Pivotal Games jóvoltából. Elég jól sikerült a kicsike, kár a limitált mentésért, ami szerintem rontja a játékélményt, de ez legyen az én bajom. Mielőtt belevágnánk a végigjátszásba, térjünk ki az irányításra, ugyanis van némi megbeszélnivalónk ez ügyben is.

A KEZELÉS

Mint mindig, most is igen fontos a megfelelően beállított billentyűzetkiosztás. Kissé trükkös a dolog, mert három csoportba vannak osztva a gombok (ezek között a csoport neve melletti jobbrabalra nyilakkal lehet váltani). Mivel elég sokfajta dolgot tehetünk meg pár gombbal, ezért a különféle lehetőségeket itt írom le, a leírásban csak hivatkozom rájuk.

Movement (mozgás) és Peek Keys (kukucskáló gombok)

A négy iránygomb és a ***strafe***, azaz oldallépés gondolom egyértelmű, a forgás pedig egérrel lesz eszközölve, ez rendben van.

A ***walk***, vagyis a séta váltógomb, azaz egyszeri lenyomásra sétálsz, még egyszer lenyomva rohansz. Hármas funkciójú a ***stand/kneel/prone***. Egyszer megnyomva leguggol hősöd, másodszorra feláll, ha hosszan nyomod a gombot, lehasal. Elméletileg ebben a pózban, ha az iránygombokat nyomod, kúszik a karaktered, de nekem néha felállt, azonnali lebukást produkálva, így biztosabb, ha nyomva tartod a gombot a kúszáshoz, balra-jobbra fordulni is tud hősöd ügyesen.

Nagyon fontos a ***notebook***, ide kerülnek be a teendőid egy kis térképpel együtt, ezen pirossal bekarikázva láthatod a célterületet, zöld nyíl mutatja a jelenlegi pozíciódat. Ha elakadsz, mindig nézz bele, ha nem is érted a szöveget, a térkép miatt mindenképp hasznos. A ***stealth***, azaz lopakodás a fentiektől eltérően működik, azaz nyomva kell tartanod mindvégig, amikor osonni akarsz – igen fontos gomb, tedd jól elérhető helyre!

Még ennél is fontosabb azonban a következő billentyű, az ***activate peek.*** Ez a „kandi kamera" gombja. Bármely helyzetben megnyomva és úgy tartva a **Peek Keys** pont alatt beállított gombokkal tudsz körülnézni, ami gyakorlatilag létszükséglet (legjobb, ha a mozgásgombokat drótozod ehhez a funkcióhoz is). Ha egy ajtóhoz érsz, és megjelenik ennek ikonja az iránytű fölött, nyomd le a „kukucska gombot", majd az előrét, és az egeret forgatva tudsz kémlelni.

Combat (csata)

A ***fire weapon*** értelemszerűen a tűz, ezzel gond nincs – ám felhívom a figyelmet másodfunkciójára: ha egy ellenség mögé lépsz, a jobb alsó sarokban megjelenik egy fojtogató kéz (csak felegyenesedett testhelyzetben!). Ekkor nyomd le a tűzgombot, hősöd elkapja az áldozat gigáját, majd gyorsan nyomogasd a gombot, míg a lent, középen lévő folyamatjelző eléri a maximumot, ekkor bevégeztetett a mű. Elengedni a szerencsétlent az akciógombbal tudod, sajnos mást nem tudsz vele csinálni, azaz fegyvert, lőszert, ruházatot nem tudsz zsákmányolni ily módon.

Az ***action***, azaz az akciógomb egy igazi sokfunkciós svájci bicska. Bármiféle cselekvést ezzel tudsz megtenni, azaz ajtót nyitni és zárni, figurákkal beszélgetni, tárgyakat felvenni és letenni, mozgatni, újratárazni a fegyvered, sőt ugrani is – hogy éppen mit, azt a bal alsó sarokban egy kis ikon mutatja (gyakorlatilag bármi is jelenik meg ott, nyomd le az akciógombot...). Tárgyak mozgatása: akció, majd a megfelelő iránygombok (előre vagy hátra). Bizonyos cselekedetekhez időre lesz szükség (ajtó kinyitása, drótkerítés átvágása, satöbbi), ekkor megjelenik lent középen egy folyamatjelző, míg ez le nem nullázódik, nyomva kell tartanod a gombot.

A ***headcam toggle*** nem más, mint a belsőnézetre kapcsolás billentyűje. Jobb egérgombon jó helye van – ugyanis legtöbbször lövöldözésénél lesz szerepe, gyakorlatilag ellenséget eltalálni csak így lehet, sajnos nyomva kell tartanod a gombot az FPS-módhoz – viszont így nem tudsz mozogni. Igen tökkelütött megoldás, de ez van.
Az ***inventory*** is fontos, hiszen minden tárgy ide kerül, amit begyűjtesz, és ezt kinyitva, majd a megfelelő névre kattintva tudod azt kezedbe venni, vagy egy uniformis esetében felölteni. Ha el akarod tenni a cuccot, tárgyaknál kattints a „no object" pontra, egyenruhánál a régi öltözékre. Kulcsok esetében nem szükséges kézbe venni azokat, a program automatikusan lekezeli a dolgot, a többi tárgynál viszont csak akkor jelenik meg az akciót jelző fogaskerék, ha a cucc a kezedben van. Sajátos módon a fegyverek között is itt tudsz váltani, ami elég ostoba megoldás, épp ezért tedd ennek gombját kézre eső helyre!
Lesz pár motoros akció is, ezek gombjait is itt tudod kiosztani – ***bike wheelie:*** egykerekezés, ***bike duck***: lekushadás a motoron, ***bike kick left***: rúgás bal oldalra, ***bike kick right***: rúgás jobbra, ***bike jump:*** ugratás.
Végül a ***Blythe orders*** segítségével adhatsz majd utasítást egyik emberednek – erről a maga idejében, most vágjunk bele a kalandokba.

1. BOMBER RAID

MacDonald – valahol Németország fölött, 1940. októbere

Négy feladatod lesz. Amint a csóka mellőled elrohant, hátraarc, fuss előre, balra a falon ott villog egy poroltó. Vedd fel, és előrefutva a tűzhöz (megjelenik két fogaskerék) használd. Alul, középen látsz egy folyamatjelző csíkot, ha ez lenullázódik, a tűz kialudt, siess a másik tűzfészekhez. Ha minden oké, jön az újabb izgalom: a tüzért kilövik. Siess előre, ülj a helyébe, és lődd az érkező repülőket – lehetőleg ne a sajátjaidat. Forgolódj ügyesen, minden irányból jönnek, ha nem vagy elég gyors, vége a dalnak. Ha sikerült megfékezni a támadást, kisebb mozi: a gépet találat éri, el kell hagyni, ám előtte a kódkönyvet meg kell semmisíteni. Fuss előre, a pilótafülke előtt balra ott villog a füzet, akció rajta. Ha ez is megvolt, kell találni egy ejtőernyőt – bár középen is van pár, neked a gép hátuljában levőkre lesz szükséged, ott akciózz igen sebesen. Ha sikerült, újabb film, és irány a tábor.

2. WINTER BREAKOUT

MacDonald – Dulag Luft X, Északnyugat-Németország, 1940. október 4.

Az 1. barakkban vagy, első feladatod, hogy beszélj a rangidős brit tiszttel – ő balra hátul vár, ad egy iránytűt, és elküld Big X-hez, aki a 2. bungiban dekkol, délre. (Ezentúl az egyszerűség kedvéért legtöbbször az égtájakra fogok hivatkozni, angolul nem tudóknak: észak – N, dél – S, nyugat – W, kelet – E). Mindhárom fogolyépületnek van egy ajtaja a rövidebb, nyugati oldalán, az első és harmadiknak mindkét hosszanti oldalán, sajnos a 2.-nak csak a déli felén, így mindenképp kerülnöd kell. Lépj ki a déli ajtón. Jobbra, tehát a barakkok nyugati oldalán egy görény becenevű tiszt strázsál, ő igen éles szemű (ellentétben a tökfilkókkal, azaz az egyszerű bakákkal), balra viszont egy őrtorony reflektora pásztázza a vidéket – rád bízom, merre indulsz, szerintem jobb a bal oldali rész, a sarkoknál kukucskálj ki a „peek" gombbal (lásd fent, az irányítás leírásánál). Menj tehát körbe, és gyorsan be az épületbe. BigX az ajtóval szemben vár. Ha beszéltél vele, hátraarc, ott ül a hamisítók gyöngye, aki készít neked német útlevelet – minta alapján, azaz kell hoznod egyet az őrök szálláshelyéről. Két lehetőséged van: vagy kirombolsz a déli ajtón, be a 3. barakk szembeni, északi ajtaján és a túloldali délin ki – innen jobbra kell menned, ám figyelned kell a reflektorra és a görényre is, bár a hordók mögött meghúzódhatsz. Egyszerűbb, ha a nyugati ajtót választod, itt csak a tisztre kell ügyelni: kukucskálj ki a kulcslyukon (peek- és előregomb, egérrel nézelődsz), amint a náci elhaladt jobbra, északi

irányba, nyisd ki az ajtót, és rohanj balra, délnek, át a kapun. Itt az őrtorony reflektorára kell figyelned, de ezt a hosszú, vályúszerű mosdó mögé guggolva kijátszhatod – ne sokat téblábolj, nyiss be az épületbe (a hosszanti, nyugati oldal közepén, tehát a mosdók mögött van a bejárat), majd a lopakodás gombjára támaszkodva osonj jobbra, a hátsó helyiség jobb oldali felén, az asztalon ott villog az útlevél. Kapd fel, majd az előbbi útvonalon ügyesen juss vissza a hamisítóhoz a 2. barakkba, és akció rajta.
A fickó megvizsgálja a holmit, majd visszaadja – neked pedig vissza kell vinned a helyére, de siess, ketyeg az óra! Ez már nem lehet gond, hiszen ismerős a terep – amint az asztalhoz érsz, akció. Most a legközelebbi, 3. barakkhoz megyünk, ez már tényleg gyerekjáték, fuss be a nyugati ajtón, szemben megtalálod az alagút készítőjét, aki ásóhiányban szenved.
A szerszám a barakk mögött található, a kapunál – én nem sokat gondolkodtam, a déli ajtón kilesve megvártam, míg a reflektor fénye elhalad, kirohantam, felkaptam az ásót, majd továbbfutva balra át, és a másik oldalajtón visszaszáguldottam az épületbe. Ne ess kétségbe, hogy nem találod embered, mert ő már lement a munkaterületre. Arccal délnek állj a nagy láda elé, és húzd hátra koppanóig. A túloldalon feltűnik a lyuk, állj a szélére, ha megjelent egy létraikon, akció, mássz le, és újabb akció a csókán. Ásót köszöni, most viszont támfa kell neki, amit az őrök barakkja mögötti kis bungiból tudsz csenni.
Amint felérsz a létrán, razzia kezdődik – gyorsan told vissza a ládát a lyukra, és várd meg, míg a nácik elhúznak. Ismét a nyugati ajtót javaslom kilépésre, a görény elment jobbra, így gyorsan elhúzhatsz délnek, mint vadlibák, csak vigyázz a reflektorra, és persze a visszamasírozó őrökre. A mosdók mögött megvárhatod, míg a tiszt odaér és visszafordul, ezután fuss a kis kutricához (kettő is van, az első a jó), akció rajta, majd még egy akció, ezzel felkapsz egy fadarabot, majd vissza a hármas barakkba, és le a lyukba.
Az alagút kész, nincs más dolgod, mint átsétálni a 2. kéjlakba a hamisító mesterhez az útleveledért, majd vissza ide, le a lyukba, és átkúszva az alagúton fel a létrán – az újabb fogságba.

3. THE CASTLE

MacDonald – Zwischenholz, Északnyugat-Németország,
1940. október 5.

Ez viszonylag egyszerű télak lesz. Szemben veled, a kis ablakon át beszélhetsz szomszédoddal, Gerry-vel, aki átad egy reszelőt. Vedd ezt kézbe (*Hackshaw Blade*), hátraarc, ess neki a másik cella ablaka alatti rácsnak. Amint szabad a pálya, séta vissza Gerry komához, újabb akció, majd ENTER-re a jóember elterelő hadműveletbe kezd, azaz roszszullétre hivatkozva odahívja magához az őrt. Gyorsan kússz át a frissen készült lyukon az üres cellába, balra ki a folyosóra – elindul a stopper. Osonj előre, és az őr háta mögötti, jobb oldali ajtón kukucskálj ki. Ha tiszta a levegő, gyorsan be balra, guggolj a hordók mögé.
Itt kóricál egy őr, szabálytalan J-betű alakban keringve. Amint elért veled szembe, és megfordulva keletnek indul, guggolva indulj utána előre, a szemben lévő épület nagy árnyékot vet, itt láthatatlan leszel. Óvatosan nyomulj előre, végig keletnek tartva, középen lesz egy boltíves bejárat, ezt jegyezd meg! A túlsó saroknál balra fordulva eljutsz pár ládához. Állj fel, és ha megjelenik az iránytű fölött a felfelé mutató nyíl, akció, majd még egy, így feljutsz a tetőre. Figyeld a reflektort. Délkeletre, a boltíves részhez kell elérned, szerencsére a két kémény, majd a kis nyeregtető jó fedezéket nyújt.
Amint elment a fény, fuss előre, és nyiss be balra a nagy faajtón, bátran, nincs ott senki. Bejutottál a kastélyba. A szemben lévő ajtón már kukucskálnod kell. Egy őr strázsál, szerencsére elég nagy útvonalat jár be. Amint elhaladt, finoman indulj utána északnak, ő bemegy egy ajtón balra, de te nyomulj tovább, és ess be az első ajtón jobbra. Ez a mosoda, jobbra hátul találsz egy egyenruhát, akció,

majd az inventoryt kinyitva klikk a „*Goon's uniform*"-on, és máris átöltöztél, szabadon mozoghatsz, szép vagy. Ennek örömére sétálj ki a folyosóra, jobbra át, és be a következő ajtón jobbra, balra egy táblán az ajtó mellett ott csillog újabb megszerzendő kincsed, a generátorterem kulcsa – vedd el. Vissza ki, majd előre, és be jobbra a könyvekkel zsúfolt galériára, innen a lépcsőn lesétálva kijuthatsz az udvarra.
Északnyugatra kell menned, át az udvaron, a fent említett boltíves részhez, amely előtt elosontál nemrég. Odabent jobbra található a Gestapo irodája, ám egy tiszt strázsál itt, így inkább séta balra, majd megint balra. Igen sötét van, de előbb-utóbb bekeveredsz egy rádióshelyiségbe: akció a mikrofonnál, ezzel elcsalod az őrt. Siess vissza a helyére, le a lépcsőn, balra az asztalon ott találod a kampót, ezzel megvan a szökés minden kelléke. Fuss ki az udvarra, majd át délnek, majdnem szemben ott a generátor termének bejárata (balról a második ajtó), odabent a rácson akció, majd a gép jobb szélén újabb. Az áramellátás megszűnt – viszont egyenruhád álcája is, sajnos (ha rohantál, akkor még nem, de ne kockáztass). Ahogy csak bírsz, fuss srégen északnak át a ládákhoz, fel a tetőre, el a kastély felé, ám most továbbrohanunk, balra, majd fel a vaslépcsőkön, és jobbra hátra a távírópóznáig, ahol egy újabb akcióval Mac lecsúszik a szabadságba.

4. STRUGGLE IN THE MOUNTAINS
MacDonald – Zwischenholz hegyei közt, Északnyugat-Németország, 1940. október 5.

No, végre egy kis akció. A kis hegyi őrállomás még nem tud szökésedről, de ez percek kérdése, úgyhogy sok időd nincs. Vágtass át a hídon, és a csodálkozó őr mellett ess be a házikóba, majd jobbra a szobába, ahol eddigre megszólal a telefon, gyorsan kapd fel – így szerencsésen veled közlik, hogy megszöktél, hehe. Egy szép egyenruhás őr is berombol, és elkezd faggatni, hogy mi az ábra, gyorsan lépj hozzá és akció, hősöd megnyugtatja, hogy semmi gáz. Jöhet a fegyverkezés.
A kalyibában rengeteg köt- és lőszer, sőt a fonográf mellett egy Luger vár, szedj össze mindent. Ezután ki a déli ajtón, át a kiskapun, és irány a balra terpeszkedő épület. Ennek kerítés felőli (keleti) oldalán találsz egy létrát. Mássz fel, és ess le a betört tetőablakon. Igazi kincsesbánya, a fő érték egy Kar 98-as mesterlövészfegyver, de találsz kézigránátot is, kötszert, lőszert, mindent gyűjts be. Az ajtó kulcsa tőle jobbra a falon csillog, vedd le, és sétálj ki. Szemben az elkerített részben, a ládák mögött találsz még némi elsősegélyt – tovább viszont nem mehetsz, a hegyi útnál ácsorgó örök nem engednek. Jöhet a nyers erőszak.
Elsőnek csendes akciók következnek. Menj vissza a telefonos szobához, ha igaz, itt dekkol korábbi beszélgetőtársad. Állj mögé, és fojtsd meg (akciógomb nyomogatása erős izgalmi állapotban), majd a déli ajtón kilépve várd meg a másik tisztet, és az ő gigáját is szorongasd meg. Ezután vadászunk. Mássz fel a raktárépület tetejére, hasalj le, és vedd elő a puskát. A jobb klikkel „kapcsolhatod be" a teleszkópot, lődd ki a reflektort a toronyban, ezzel az őrt is elfekteted, ha minden jól megy. Gyorsan kapd le a két tisztet jobbról, vagy legalább az egyiket – ha a másik elszalad feléd, inkább először a telefonos ház előtti puskás őrt lődd le, aztán lehet foglalkozni a pisztolyos tiszttel. Nem mászik fel a tetőre, úgyhogy viszonylag épségben megúszhatod a dolgot. (Néhány alapvetés: lövöldözésnél figyeld a jobb alsó sarokban a lőszer állását, és jó időben tárazz újra az akciógombbal. Lőszerrel, kötszerrel spórolni nem kell, semmit nem viszel tovább a következő pályára. Végül a gyógyításról: ez kicsit macerás – inventory, klikk a *first aid* „linken", majd tűz, azután némi időbe kerül, míg regenerálódsz, addig vigyázz magadra.) Ha mindenki elfeküdt, lehet pihizni, első kör vége, szabad az út a hegyekbe.
A nagy kanyar után három őr, egy teherautó és sok lőszer mellett találsz egy MP40 géppisztolyt, jó szolga – irány to-

vább, délnek. Tempósan haladj előre, lesz pár rossz arc. A lila hordók robbannak, ügyesen használd ki ezt, és szedd össze a fedezékek mögül a lő- és kötszereket.
Nyomulj előre – az ehhez használt eszközöket rád bízom, kinek-kinek ízlése szerint. Ne nagyon vacakolj egyhelyben, ugyanis mágikus módon a hátad mögött újratermelődik a Wermacht, tehát sok esélyed nincs, ha letáborozol. Ha sikerül bejutnod a bunkerbe, elfoglalhatod a géppuskát, persze ekkor már sok haszna nincs, inkább száguldj északnak, a nyílt terepre, a tábla mellett vár a szabadság.

5. BURN THE CODE BOOK

Sedgwick – Cévennes-i régió, Dél-Franciaország, 1941. június 22.

Új hősünk van tehát, ausztrál koma, igazi ezermester. Egy farm mellett zuhant le a repülője, el kell jutnia oda, hogy elégesse a kódkönyvet – ehhez viszont kell lopni egy járművet, ez az első feladat. Rohanj előre, majd le az első ház mögé. Erre merőlegesen van egy másik épület (odabent találsz kötszert és egy látcsövet), a kettő között járőrözik egy őr. Ha hátat fordít, rohanj ez utóbbi épület túloldalára. No most. Szemben látsz egy házikót. Ebben van álmaid gépe – a hátsó traktusban, kicsit még használhatatlanul. Egy szerelő foltozgatja, de igencsak immel-ámmal, és ami a legroszszabb, egyrészt mászkál, másrészt az ellenséggel van, ha meglát, véged. Több megoldás is elképzelhető, leírom a legbiztosabbat, ami nekem legjobban bejött. Fuss a teherautó mögé, majd innen, ha az őr elment, előre az épület oldalán a túlsó sarokig. Vágd hasra magad, és kússz végig a hosszanti fal mentén – az őr a toronyban nem fog meglátni. A saroknál fordulj be, és kússz be a jármű mögé, majd osonva a túlsó végébe. Ekkor szokott bejönni a szerelő, várd meg, mikor elindul vissza az előtérbe, egyenesedj fel, majd a lopakodás gombját megnyomva lopózz a fickó háta mögé. Pont annyi időd van, hogy ezt megtedd, és elkapva a fickó torkát megszorongasd. Ha elcsendesedett, tiéd a pálya. A hokedlin és a garázsba vezető átjárótól balra egy-egy elsősegélycsomag, ám a lényeg az ettől jobbra lévő padon van: egy villáskulcs. Kapd fel és vedd kézbe, majd a kocsi bal oldalán, elöl használd (hosszú akció).
Ha kész a javítás, újabb akció, Sedgwick (ejtsd: szedzsvik) bepattan a verdába. Mehetünk! Elképesztő béna megoldás következik, életemben ilyet még nem láttam. Szóval: a csodagépben két funkció érhető el. Vezetheted (*Driver*), illetve a géppuskához ülve lőheted a népet (*MG42 Machine Gun*). ***E kettő között az inventoryban válthatsz!*** Hogy miért, passz, de ez van (ugyanez a helyzet a fegyverekkel is), elég nehézkes, szokni kell. A lényeg: nyomulj előre, délnek, amerre az út megy – ne forgolódj, ha tolod neki, elméletileg jó eséllyel egyben kijutsz a táborból. Persze ha akciózni akarsz, csak rajta, előbb érdemes balra a géppuskánál lévő két komát lenyomni, majd a többieket – ehhez viszont jobb kiszállni a járműből, majd elfoglalva a géppuskát azzal aprítani a népet, mert ezzel legalább tudsz minden irányba célozni, a kocsi fegyverével csak minimális a mozgástered (mindkét fegyvernél a belső nézetet használd célzásra, lövésre!). Arra viszont megint csak felhívom figyelmed, hogy a középső ház folyamatosan (úgy félperces szünetekkel) ötös ikreket szül, tehát napestig lődözhetsz, sose fogy el az ellen, előbb-utóbb odébb kell állnod. Tehát délnek, ki a táborból, a kapuban az őrt gázold el – nemsokára lesz egy útlezárás pár ellennel, nem lehet probléma, tisztes távolból lődd le őket. Nemsokára elérsz egy bakterházhoz – szemben egy Tigris mereszti rád a csövét. Enyhe túlerő... Állj meg, szállj ki, és vágtass fel a házikóba (legjobb bal oldalon végigszambázni). Találsz kötszert, és balra a váltókarokat, akció, a vonat eltakarítja a páncélost, szabad a pálya. A síneken túl a lövöldöző nácinál jobbra, lesz egy újabb hármas járőr, rajtuk átgázolva elérsz a majorságba. Pattanj ki, búcsúzz el a járgánytól.
Balra a fészerben kötszer, majd még egy a házban, ennek hátsó ajtaján szambázz

ki, majd irány jobbra. Egy őr kering erre, a szekér mögül figyeld ki a mozgását, majd jó ütemben a farakások mögött rohanj át a kőfalban lévő kapun. Ez a terep nyugis, jobbra egy újabb íves átjáró, itt kijutsz a szántóföldre – mozizni.
Egy őrjárat indul a roncs átkutatására. Sok taktika nincs: jobbra, ami a csövön kifér, rohanj előre, majd kerülj meg a gépet, a túloldalán kússz be a lyukon, balra, a gép orrában ott a kódkönyv, akció. Ha meglátnak, semmi gáz, úgyis elkapnak a végén...

6. THE COOLER KING

Hilts – Dulag Luft V, Nyugat-Németország, 1942. szeptember 25.

Harmadik hősünk Hilts kapitány, zárszakértő és sofőr (Steve McQueen, az ő beceneve volt a filmben Cooler King). A táborban hét fogolybarakk van, jobbról balra és fentről lefelé számozva, azaz ha megnézed a noteszed, a jobb felső sarokban lévő az 1., alatta a 2., 3., az erre merőleges a 4., majd a bal oldali sor fentről lefelé az 5., 6. és 7. Első dolgod álkulcsot szerezni, ami nem nehéz, hisz' a szomszéd, 7-es barakkban van – duplán jobbra, ki az ajtón, be a szemben lévőn, majd újra kétszer jobbra, és ott is az éjjeliszekrényen a szerszám. Eddig jó. A következő feladat húzósabb – be kell jutni a körülkerített börtönszektorba, kinyitni Sween ajtaját, és elkérni a jóembertől a hamisított pecsétet. A déli oldalon lévő ajtót válaszd, less ki. Egy görény sétál erre – eljön az ajtódig, megáll, megfordul, elmegy a kerítésig, majd balra elhúz. Ekkor kell kilépned, persze figyelve a jobbról áradó fényekre. Rohanj szembe, az elkerített részhez, az épületnél balra, be a sarkon, és rögtön jobbra ess be az ajtón. A zárkák balra vannak, Sweené a második – az első üres, ha a tiszt gyanút fogna, bújj be ide, ezt nem ellenőrzi. Ha csöndes a terep, akciózz a koma ajtaján, míg kinyílik, majd nyiss is be, megkapod a pecsétet, ezután az előbbi úton juss vissza a 7-es kalyibába. Innentől sima!
Tinta és papír a 4-es barakkban van, tehát a hetesből jobbra át kell szaladni a szembeni 3-asba, majd innen a szomszédos négyesbe – amint bent vagy, a cuccok a „kereszteződés" után balra vannak az asztalon. Ezután vissza a 3-asba, jobbra az első ajtó mögött ül a hamisító, aki elkészíti a papírjaidat, már csak egy térképre lesz szükséged, ez viszont a parancsnoki épületben van. Szerencsére a 4-es barakkban egy koma szívesen segít – tehát vissza oda, a jóembert a tintás-papíros szobával szemben találod, akciózz rajta, majd ENTER. A fickó mint részeg kicsörtet a placcra, régi katonanótát énekelve. Rohanj utána, és farok behúzva vágtass át szembe, az elkerített részbe, be az irodába, kapd fel a villogó térképet, hátraarc, és nyomás vissza a 4-esbe. Nem sok időd van rá, de elégnek kell lennie.
Most már csak ki kell jutni a táborból – persze alagút itt is épült, az 1-es barakkban találod a lejáratot, a jobb hátsó traktusban, jobbra az emeletes ágyat kell elhúznod. Egy másik kollégával szöktök, szerencsére ő megy előre, rá is omlik a járat. Gyorsan told a helyére a fekvőbútort, mert a zuhogásra berombol egy tiszt – ha elment, rohanj el az 5-ös barakkba (tehát a nyugati ajtón át), egyenesen nekifutsz Goldman komának, aki egy házibarkács ásóval ajándékoz meg. Ezzel vissza az 1-esbe, ágy elhúz, létrán le, majd guggolás, előre, ásó elő és akció. Meg is vagyunk.

7. INFILTRATION

Hilts – Koblenz, teherautó depó, Nyugat-Németország, 1942. szeptember 25.

Egy uniformisra lesz szükségünk, mely egy kis őrházban található, nyugatra. Fuss előre a ledőlt fatörzsig, majd nézz körül. Jobbra egy kis dombocska, itt kering két őr. Ha a hozzád közelebbi elindul nyugatnak, te rohanj egyenesen, koppanóig – ha igaz, itt találsz egy árkot, mely nyugat-délnyugat irányban végigfut a terepen, egészen a kérdéses épületig – kényelmesen, kúszva eljuthatsz oda.
Egy őr vigyázza az objektum bal oldalát és elejét, ha elmegy előre, te fuss jobbra, majd ha tiszta a pálya, gyorsan előre,

és be a helyiségbe. Egy káposztafejű durmol itt, lábujjhegyen osonj be jobbra, az ágyon ott az egyenruha! Öltözz át, vedd kézbe a belépődet (*German Army Permit*), majd sétálj ki, és előre északnyugatnak, a depóba. Az őrtiszt kérni fogja a papírt, akció, és benn is vagy. A nagy raktárépületből két dologra lesz szükség: a földszintről egy teherautó kulcsaira, és az emeletről egy szállítási parancsra. Gond csak az, hogy közbakáknak oda tilos a bemenet, úgyhogy semmit nem ér az egyenruhád – osonni kell megint. Kerüld meg az épületet, a nyugati oldalán találsz egy kaput a kerítésen. Egy tiszt köröz itt, várd meg, míg elmegy délnek, majd ess neki az ajtónak: tolvajkulcsozni kell. Amint kinyílt, vágtass be, csukd be magad mögött a kaput, és gyorsan büjj a bal oldali ládarakás mögé. Várd meg a tisztet, majd mögötte osonva irány a következő ládahalom, és amint visszaindul, máris nyomulhatsz keletnek – innen sima, csak ne hangoskodj, lopózz a fehér ajtóhoz, és séta be.

A kulcsokért indulj balra, itt egy tiszt sétál, figyeld ki, és jó ütemben kapd fel a kulcsokat, ez nem lehet gond. A papírok annál inkább. A raktár másik felében találod a lépcsőt az emeletre, sétálj fel, majd előre. Egy hatalmas raktárhelyiséget látsz, a bal felében egy kis iroda, itt az asztalon figyel a dokumentum, viszont elég pengős lesz a megszerzése. Amint az őr bemegy a hátsó elválasztó fal mögé, osonj a jobb oldali ládákhoz. Mihelyst belép az irodába, te az ajtótól jobbra lévő dobozok mögé húzódj. Ha kilépett, gyorsan be a helyiségbe, akció az asztalnál, majd ki, és jobbra a másik ládarakás mögé – majd innen ki a folyosóra, amikor az őr megint a fal felé indul.

Szerintem itt lehet menteni egyet...

Tulajdonképpen a többi gyerekjáték. Juss ki a raktárból, majd a bevált útvonalon, vagyis a megszerelt hátsó kapun át osonj ki, és a szemben lévő nagy bungik árnyékában irány kelet, a magányos teherautó. Akció, majd még egy, és mehetünk is. Jobbra, ki a kapun, majd balra a sorompóhoz. Itt állj meg, szállj ki, és mutasd meg a bácsinak a parancsot (*Transfer Orders*). Minden oké, szállj vissza, és gázt neki.

8. DELOUSING BREAKOUT

MacDonald – Stalag Luft III, Kelet-Németország, 1943. június 10.

Ismét tehát Mac barátunk. Első feladatod beszerezni egy német egyenruhát, ami nem ördöngösség, hiszen pont rajta állsz – a kunyhó alá van elrejtve. A nyugati ajtót javaslom kilépésre, amint kint vagy, hasra, és gurulj be az épület alá. Szemben megtalálod a zsákmányt, vedd is fel, és mássz ki, lehetőleg ne egy tiszt szeme láttára.

A tiszti körzetbe kell bejutnod, ami uniformisban nem nehéz, csak sétálj északnak a kapuhoz, akció a tiszten, beenged – egyszer, tehát kell valami engedélyt is szerezni a kilépéshez, ám az első teendő most ismét kúszás, ezúttal a parancsnoki épület alá, ami pont előtted van, persze ne ezen az oldalon próbálkozz. A keleti végen megtalálod a zsebkést, vedd fel és kézbe, gyere ki. A következő hosszú épület túlsó, azaz keleti falán van a telefon elosztódoboza, amint az őr elkotródott, egy határozott mozdulattal vágd át a kábelt. Eddig megvolnánk, jöhet a doksi.

Még egy házikó van, ahol nem jártunk, és ez a nyugatra lévő, különálló adminisztrációs palota. Sétálj be ide, balra a belső helyiségben, rögtön a jobb oldali asztalon megtalálod a papírt. Amint felveszed, egy őr megszólít, mert olyan ismerős vagy – gyorsan akció, azaz válaszolj neki („Nem, új vagyok, most jöttem a keleti frontról"), aztán siess ki. Most jön a húzós rész, akár menthetsz is egyet. A papirost le kell pecsételni a parancsnoki épületben – amint odaérsz, létszámellenőrzést hirdetnek ki, és elindul a stopper. Rohanj be az épületbe, majd a belső helyiségbe, szemben, az asztalon ott a pecsét, engedély kézbe és akció. Ekkor érkezik egy tiszt, gyorsan vágódj be jobbra a szekrényke mögé. Amint a figura kimegy a szobából, lopózz utána, és finoman a háta mögött békaügess ki a szabadba. Amint kiértél, egyenesedj ki,

különben gyanús leszel, és rohanj balra a kapuhoz. Akció az őrön, majd ezerrel rohanj délnek, be a keresztben lévő épületbe, itt egy gyors átöltözés, ki a túlsó ajtón, és tovább előre. Ha minden oké, a sorakozó rendben lezajlik. Fújd ki magad, a többi sétagalopp.

Menj be az első épületbe, és öltözz vissza németnek, majd irány észak, a kapuhoz, a 112-es barakk előtt ott vár rád a két kolléga szökésre készen. Állj közéjük, és forgolódj addig, míg megjelenik az iránytű fölött a szövegbuborék, ekkor akció, és mehet is a „konvoj". Séta a kapuhoz, ismét papírmutogatás, majd át és balra, végig az úton a sorompóig, az újabb igazoltatásig. Telefon nem működik, eddig oké, viszont jön a parancsnok, ami nem annyira. A két koma jobbra el, te pedig siess visszafelé, de kerülj el a górét, a teherautót balról kicselezve, finoman, észre ne vegyenek. Újabb feladatod van: beszerezni a menetrendet, mert vonattal fogunk szökni, ha összejön.

A cucc a raktárban van, ez az az épület, amelynek popsijában elnyested a távrecsegő spagócáját. Rongyolj be, az asztalon ott csillog a papír, viszont egy morcos koma közli, hogy senki nem nyúlhat a menetrendhez. Semmi gáz, séta tovább előre, hátul találsz egy rádiót, akció – szegény embernek ez már sok, elmászik visszatekerni a volumét (Kispál rulez), te ezalatt rohanj ki, kapd fel a dokumentumot, és ezerrel tűz a kapuhoz – újabb ellenőrzés és mozi, ennyi volt.

9. RECONNAISANCE

Hilts – Stalag Luft III, Kelet-Németország, 1944. február 20.

No, ez viszont elég kegyetlen menet lesz. Első dolgod, hogy a 112-es kalyibában lakó kézműves urat meglátogasd, és tőle beszerezz egy darab finom drótvágó készséget. Én a barakkos útvonalat javaslom – a keleti ajtóval szemben van az ebédlő, ezt célozd meg. Igaz, két tiszt is köröz a két oldalon, de némi türelemmel ki lehet várni, míg mindketten eltávolodnak, és benyomulni az épületbe. Rögtön szemben találsz kötszert (egyébként ilyet a kiinduló házikó egyik szobájában is lelsz), ezután balra, azaz az északi ajtón kell kimenned, pont a szemben lévő objektumba (ez a 112-es), balról van egyetlen őr, őt figyeld. Ha beértél a szomszédba, a mesterurat pont szemben találod, valóságos barkácsbolt. Nem is kell akciózni, inkább helyezkedj el valamelyik elhúzott szekrény túloldalán – ugyanis jön a razzia, és pikk-pakk helyére kell rángigálnod a három bútort, hogy eltakard a vasakat. (Angolul tudók ne tévesszék el: húzni kell ezeket, nem tolni, bár „pull" helyett végig „push"-ról van szó.). Szóval ha minden baba, és sikeresen túlélted az attakot, ha szemben állsz a hosszanti fallal, a jobb oldali szekrényt húzd el ismét, itt találod a vágót, vedd fel és kézbe, majd takard el a „kirakatot", és az iménti útvonalon ügyesen juss vissza a kezdőpontra, ahonnan indultál. Most jön a neheze.

Sétálj a nyugati ajtóhoz, és less ki a kulcslyukon. Ha egyenesen nézel, látsz egy kerítésszakaszt, előtte egy kis cövekkel a földben. Az ettől balra lévő részen kell vágnod, szinte közvetlenül a kerítésoszlop mellett. Ez egy vakfolt, azaz védve vagy a két reflektortól, csak a túloldali kutyás őrre kell figyelned. Ha elmegy jobbra, északnak, támadd meg a kerítést, és akció folyamatosan, majd azonnal hasra, kússz át a lyukon, állj fel és rohanj srégen jobbra, északnyugatnak. Ellenőrizd rendszeresen a naplódban, hogy jó fele mész-e – ha eléred a kijelölt pontot, jön az újabb feladat, rohanj tovább balra. Itt már figyelned kell. Folyamatosan „jobbra tarts", az útról egy kis farakáson felfuthatsz a partoldalra – itt vágd hasra magad, és innentől kezdve kúszás van. (Ha esetleg a kutyák megtalálnának, még nincs gáz, nyomogasd a tűzgombot, mint fojtás, a blökiknél is bejön.) A lényeg, hogy kússz előre, végig fent maradva. Előbb két baka fog eltekerni balra, majd ha a riadónak vége (megszűnik a sárga karika az iránytű körül), tovább jobbra, a sárgálló rönkökhöz – itt két zseblámpás fickó kever, ha ők is eltűntek, egyenesben vagy. Most már guggolhatsz, le kell potyognod egy kis

vízmosásba, és jön az izgalom.
A lejtő tetején kis házikó, előtte őr, mozdulatlan. Nagyjából északra figyel, ezen az oldalon egy tiszt is járőrözik. Kússz előre nagyon lassan, picit balra tartva, azaz egy-egy pörgéssel tekerd át Hilts kollégát arra, de vigyázz, ne menj a kék bokroknak, mert akadály, és hősöd feláll. Ha sikeresen eléred a kis kőrakást, *nagyon óvatosan* kezdj el pörögni balra. Ha jól csinálod, minden gond nélkül kijutsz a ház bal oldalára, itt a kék hordók mögött megpihenhetsz. Újabb rizikós rész jön: be kell jutnod a házba!
Guggolj le a hordók mögött. Amint a járőr elhalad a posztos előtt balra, azaz a ház mögé, guggolva osonj előre, és nyiss be az ajtón, ezt egy menetben meg tudod csinálni – ha nem akarsz kockáztatni, megpihenhetsz a kis kiugró falszakasznál, majd a második körben benyomulhatsz. Odabent szemben az asztalon egy kötszer és egy üveg, hátul a kis elkerített hálórészben ugyanez. Szedd össze mind, majd kilesve az ajtón várd meg, míg a posztos őr vigyázzba áll, kb. ekkor megy el előtte a főnöke, és te kitéphetsz az ajtón, a fal, majd innen a ház mögé. Most mindenképp ments!
A legkegyetlenebb akció jön. A házat megkerülve kússz a kis farakás mögé, itt hasalva rejtve vagy a járőrtől is. Vedd kezedbe az üveget, és amint a görény pont a búvóhelyedhez ért, jobbra fordulva vágd a házfalhoz a palackot, aztán azonnal balra, pörögj ki a farakás mögül, és szélsebesen kússz előre, majd a bokroknál pörögj tovább balra, le a kis árokba. Itt biztonságban vagy, ezzel a legnehezebb feladatnak vége. Nyomulj előre, de nagyon vigyázz, ne dugd ki a hátsódat, mert a háznál a tiszt idelát, úgyhogy ne állj meg, ha kell, inkább forogva kerüld ki az akadályokat. Kússz el délre az újabb farakáshoz, ahonnan láthatod a hidat és az őrbódét. Természetesen ezt kihagyjuk, inkább jobbra csússz át a földúton, egészen koppanóig, a kőfal végében belecsobbanhatsz a vízbe. Nincs más dolgod, mint jobbra, előretolva követned a patakot, végig a vízben maradva. Jó idő múlva eljutsz egy pontra, ahonnan már látod, hogy a vizet (és a továbbjutást) kövek zárják el, ám jobbra, egy fa tövében kimászhatsz a partra. Északkeletre tartva eljuthatsz egy újabb farakásig, erre felszaladva megjelenik az ismerős nyíl: akció, hősöd átugrik a falon – nincs más hátra, mint megcélozni az út túloldalán az útjelző táblát, és tenni pár lépést Sagan felé.

10. THE GREAT ESCAPE

Sedgwick – Stalag Luft III, Kelet-Németország, 1944. március 24.

Trükkös kis pálya! Elsőként beszélj Hendley kollégával, ő az a kalapos csóka pont előtted. A télakhoz kötél kell, ami az elzárt területen van, szerencsére önkéntes mindig akad figyelemelterelésre, ezúttal Ashley-Pitt az, a 105-ös bungalóban. Csak a nyugati ajtó van nyitva, de szerencsére elég nyugis a pálya, guggolva el tudsz jutni a barakkba, de ha nagyon kúszni akarsz, menj egy kicsit balra, itt alábújhatsz a házikónak, és északnak tartva átcsúszhatsz a 105-ös alá.
Egy a lényeg, az ajtónál vigyázz, egy görény szaglászik erre, ha szimatot fog, inkább várd meg odabent, míg visszamegy a helyére – közben az egyik asztalról felvehetsz egy üveget, ez is jól jöhet.
Ha minden baba, lépj a haverhoz, és akció, majd a szokásos módon ENTER. Kirombol a szentem, elkezdi a balhét, te pedig a kukákat balról kerülve egyenesen menj a kiskapuhoz, ami előtt eddig a tiszt posztolt, dupla akcióval bent is vagy.
A kötél a kis nyitott fészerben van balra – osonj el a strázsa mögött, majd gyorsan be a madzagért, és zsebre, kijutni már nem tudsz, de nem is feladat.
Meg kell hekkelni a lámpákat, a sötét jó cimbora. Indulj visszafelé megint csak a strázsára figyelve, az első házba térj be, odabent lábujjhegyen előre, a szundikáló őrtől balra találsz egy villáskulcsot. Vigyázz, amint felveszed, a koma feláll, maradj nyugton, hamar visszaalszik.
Irány kifele, és vissza a köteles fészerhez, majd tovább keletnek, a kerítéshez közelebbi, kis téglafallal megtámasztott épülethez. Itt a generátor – és a trükk.

Ha átsétálsz a házikón, ki az udvarra, szemben látsz két kék trafót. Az írás szerint ezeket kell hatástalanítani, ami csak félig igaz. Villáskulccsal a kezedben előbb az első, majd a hátsó kütyün akciózz, ekkor kialszanak a fények – ám a korábban a kapunál posztoló tökfej idecammog, és visszakapcsolja őket. Épp ezért hátraarc: az ajtó mellett (melyen kijöttél) találsz egy másikat, ez vezet az elosztóhelyiségbe, ha ezt a szerkezetet is kiiktatod, sokáig sötét lesz, nyugodtan ügyködhetsz.
Lopózz ki a csodálkozó őr mögött a veled szembeni, a hátsó ajtón, majd fuss a kerítés mellett előre, a kapu közelében guggolás, óvatosan nyisd ki a bejáratot, és amint kiértél, simulj jobbra a dróthoz, majd told előre magad jól. Ha tisztes távolban vagy a görénytől, irány átlósan északkelet, a barakk, ahonnan indultunk, Hendley-vel és az alagúttal. Vigyázz, nehogy meglásson a közelben sétáló tiszt, mert ha utánad jön az épületbe, nagy bukta, játék vége! Hendley hátul a lyuknál vár, ez is trükkös, mert ahogy a létrához érsz, az ikonját eltakarja a „beszélgess velem" buborék – megoldás: egy akció (duma), majd gyorsan még egy (létra), és mehetsz is lefelé. Odalent újabb akció: kocsikázunk, majd akcióval leszállás, újabbal fel a másikra, és előre, a kijáratig. Itt várnak a többiek, át is lehet adni a spagócát Hilts kollégának.

Hilts: Ez viszonylag egyszerű eset. Vedd kézbe a kötelet, irány a létra, odafent guggolva egyenesen előre, a bokor mögé, és hátraarc, szembe a lyukkal, rögtön meg is jelennek a fogaskerekek, akciózz, hősöd ráhurkolja a kötél végét az oszlopra. Ezzel kell jelezned a többieknek. Három menet lesz, amint az őr elment az egyik végbe, akció, ekkor két koma elrohan, várd meg az őrt, újabb akció, még két ember. A harmadikra visszakapcsolják a világítást, úgyhogy kicsit izgalmasabb a dolog, de türelemmel ki lehet bekkelni: amint a fények és az őr el, lehet ráncigálni a jelzőmadzagot, és örülni jól.

11. LAST TRAIN HOME

Hendley – A Saganból induló vonaton, Kelet-Németország, 1944. március 25.

Borzasztó küldetés, csak erős idegzetűeknek. Kapd elő a 2. osztályú jegyet (*2nd Class Train Ticket*), és gyorsan add át a kalauznak, majd fordulj a vak Blythe-hoz, és parancsold meg neki, hogy lendüljön mozgásba, azaz nyomd le a „Blythe Orders" (alapban: C) gombot, és nyomva tartva a mozgásgombokkal állj a jobb szélső (hívogató kéz) ikonra. Irány dél, azaz a vonat eleje – ne rohanj, várd be a komát, mert igen lassú, és elakad ajtóban, ülésben, saját lábában. Ha sikerült elnavigálni a vonat végébe, két dolog történik: egyrészt kiderül, hogy a hátsó ajtó zárva van, másrészt a Gestapo megkezdi a vonat átfésülését. Szerencsére igen ostobák és nem ellenőrzik a vécéket, tehát nyisd ki a sloziajtót, sétálj be, majd amikor kollégád is beért, mondd neki, hogy itt várjon (középső ikon), ezután lépj ki a fülkébe, és csukd be az ajtót. Eddig oké. Most indulj visszafelé, azaz északnak. Kb. a 7. vagy 8. vagonban meglátod az ellenőrzést, gyorsan bújj be a vécébe, és várd meg, míg elmennek, majd tovább előre. A hatodik vagon ajtaja zárva, balra ott a létra, mássz fel, és gyorsan guggolásba – a vonat tetején figyelj az alagútra, nehogy felkenődj! Nyomás előre, a túlvégen le a létrán, és fel a következőn. Ennek végében viszont ne mássz le, hanem bal oldalról ugorj át a 4. kocsi tetejére (megjelenik az ismerős nyíl), ennek elején, jobb oldalon találsz egy újabb létrát, le. Most tessék vigyázni. A nyitott vagonban egy tiszt kering – figyelj, nehogy észrevegyen (guggolásban fordulj majdnem teljesen szembe a kocsi falával). Egy darabig áll a nyitott ajtóban, majd balra fordulva tanulmányozni kezdi a papirost a falon. Ekkor osonj mögé, állj fel, és fojtsd meg, majd kifordulva engedd el – kizuhan a kocsiból, ahogy kell. Indulj tovább északnak, guggolva. Egy utas ácsorog balra, lopózz mögé, és akcióval kutasd ki a zsebeit – találsz egy első osztályra szóló jegyet (*1st Class Train Ticket*), ezt rögtön vedd kézbe, és felegyenesedve sétálj be

a kupéba, majd add át a kalauznak ellenőrzésre. Nyomás tovább, az utolsó fülkében találsz kötszert, vedd fel, és irány az ajtó, de még ne menj ki, ez ugyanis már tiltott övezet. Várd meg, míg a tiszt bemegy a második fülkébe, ekkor gyorsan rohanj át előre a poggyászkocsiba, jobbra hátul találsz újabb két elsősegélycsomagot és egy kulcscsomót. Vedd fel őket, és gyorsan vágtass be balra, a három egymásra rakott láda fedezékébe, mert jön a kalauz. Legtisztább, ha miután elfordult, mögélépsz, és az ő gigáját is megszorongatod, hogy ne sok vizet zavarjon. Az előbbi tiszt már nincs sehol, rohanj vissza a nyitott vagonba. Szemben, jobbra egy kis fegyverszekrényt találsz, egyik kulcsod ezt is nyitja, odabent egy Arminus M10 revolver, egy MP40, lő- és kötszerek, utóbbiból találsz még párat a vagonban is. Szerelkezz fel fegyverrel, majd menj vissza a poggyászkocsiba, és a túlfelén kilépve balra lődd le a gestapóst, különben később hátulról meglep, ami kellemetlen. Ezután vissza a „fegyvervagonba", majd mássz vissza oldalról a kocsi tetejére. Kicsit benépesült a terep, a kiálló izék fedezékébe guggolva levadászhatod az ellent, csak pontos lövésekkel operálj, mert nem sok a lőszered. Nyomulj tempósan előre, és mindig figyelj a hátad mögé, nehogy hókon nyomjon az alagút – sok taktika itt nincs, előbb-utóbb visszaérsz a fülkékbe. A 8. kocsiban két őr, gyorsan lődd le őket, és rohanj előre, de vigyázz, mert ezentúl mindkét irányból várható ellen, ráadásul újratermelődnek (a már ismert ikerszindróma, mindig ugyanazok az arcok), úgyhogy ne állj le csatázni. Amint a vonat végébe érsz, nyisd ki az ajtót, és ha tiszta a terep, a vécéét is, szólj haverodnak, hogy mozgás, és lépj ki a friss levegőre, ugorni.

12. BEHIND ENEMY LINES

MacDonald – Bautzen állomás, Kelet-Németország, 1944. május 9.

Egy sín közepén állsz, de mivel te nem József Attila vagy, gyorsan fuss előre, és be balra az első beugróba. Ha a gyorsvonat elment, ügess előre, majd guggolva bal oldalon a talpfák mögött egészen az őrháziköig. Osonj be, csend el a kulcsot a horkoló strázsa asztaláról, majd ki, pihenj meg balra a ládák mögött. Egy őr köröz a két hátsó páncélvagon körül, egy pedig szemben figyel. Amint a járőr elment az alagutak felé, rohanj előre a kocsikhoz, majd osonj balra és előre. Itt, a hátsó rámpán kell átmenned a sínen, a lépcső a peronra majdnem a fal előtt van. Ha ügyes vagy, az ott posztoló fickó nem vesz észre – én inkább két menetben csináltam, először berohantam a középső alagútba (odabent hasra vágódva), majd amikor a szomszédból kirombolt a vonat, felosontam a garádicson – az őr ilyenkor nem néz feléd. A zászló alatti kivilágított bejáraton kell bemenned, majd előre a folyosón. A sarkon túl ládák és egy őr – amint elment, siess le, és rögtön be jobbra az első ajtón. A bal oldali fal melletti ládákon felmászhatsz a szellőzőbe, kússz végig, a túloldalon le, majd a terem túlsó felén fel, és ki az újabb lyukon. Rögtön szemben látsz egy ajtót, nyiss be, jobbra az asztalon találsz egy reszelőt, vedd kézbe. (A hátsó szobában üveg, nekem nem kellett.). Lépj ki, balra át. A következő az ábra: van egy oszlop középen (CARVANE plakáttal), a bal oldali falszakaszon egy ajtó, a jobb oldalin három – a középsőbe kell behatolni, de ott két őr figyel. Teendő: berombolni a bal oldali ajtón, odabent balra egy riasztó gombja, ezt megnyomni, majd ki vissza, és jobbra, a szellőző felé futni, ugyanis az alarmra a két őr a túloldalról kerüli meg az oszlopot, így észrevétlen berohanhatsz a nyitott ajtón az őrhelyükre. Itt rögtön balra, ess neki a szellőzőrácsnak a szerszámmal, majd hasra, kússz előre, és újabb reszelés következik. Bejutsz a takarítószertárba – kicsit feltűnő lenne, ha innen kisétálnál, ezért tekerd meg a bal oldali kereket. Ez a vécében balra kisebb szökőkutat csinál, a szerelő odafut, te pedig pikk-pakk kirohanhatsz mögötte a váróterembe. Eddig megvolnánk. Vedd elő a pénzedet (*Money*), és sétálj szembe a pénztárhoz – ne ijedj meg, a Gestapo (még) nem téged kapcsol le.

Akció a vasutason, megkapod a jegyet, és ne hagyd ott a visszajárót se, kerüljük a feltűnést. Balra át, fuss ki az ajtón. Most érdemes menteni! Kézbe a jegyet, add oda (*2nd Class Train Ticket*), majd az igazolványodat (*City Pass*). Most jönnek az izgalmak. A figura elmegy lecsekkolni a körözést – a lebukás biztos.
A mozi alatt támaszkodj rá az előre gombjára, így amint tiéd az irányítás, máris száguldasz. Le a lépcsőn, előre, fent balra, be, fuss cikk-cakkban, elkerülve a golyókat, majd a váróteremben újra balra. Sajnos a kutyás őr felé kell futni, amint a blöki neked esik, pár gyors tüzeléssel döntsd le, és rohanj ki az ajtón. Nem mondom, nekem úgy negyedszerre jött össze a dolog, de nem kell megijedni, akármennyire is megsérül hősöd, ha eléred a főbejáratot, győztél.

13. AIRFIELD ESCAPE

Hendley – Esslingeni repülőtér, Délnyugat-Németország, 1944. május 18.

Tehát megint Hendley és a vak koma. Vedd kézbe a drótvágót, szólj Blythe kollégának, hogy kövessen, és amint az őr elhúzott északnak, fuss egyenesen neki a kerítésnek, nyírd szét, majd kússz be. Picit jobbra látsz egy kalyibát, sétálj be társaddal (figyelj rá, hajlamos elakadni egy fűcsomóban), majd kérd meg, hogy térdeljen le (bal szélső ikon), és hogy maradjon itt (középső). Vele nincs több gond. Fuss előre északnak az első (bal szélső) hangárig, majd ezen áthatolva irány a középső hangár *hátsó* fele. Két vasajtó van itt, nyiss be a hozzád közelebbin. Amint a tiszt elment a folyosód előtt balra, rohanj be, jobbra az asztalon egy egyenruha, kapd fel, és gyorsan bújj bele. Ha ügyesen csinálod, nem vesz észre a koma. Most már nyugi van, sétálj ki a főbejáraton. Balra találsz egy dzsipet, ülj be, és gurulj előre a harmadik hangárhoz. Ez előtt áll egy kétüléses gép, pont jó lesz a szökéshez. Két dolog kell hozzá: kurbli és üzemanyag. Előbbit a hangárban megtalálod (balra az asztalon, *starter crank*), ezután vissza a kocsiba, és hajts el észak-északnyugatra a földúton, koppanóig (közben látod majd jobbra a töltőkocsikat, jegyezd meg a helyüket!). Az út végén balra egy nagy épületet találsz, itt van minden, mire szükséged van, de ez megint trükkös, ugyanis az építmény két, egymástól elszeparált részből áll. Az első bejárata a kerítésnél van (előre, és balra), nem tévesztheted el. Odabent egy őr, üveg és elsősegély, ha akarod, utóbbi kettőt begyűjtheted, majd sétálj ki a folyosóra. Szemben egy lépcső, jobbra hátul a raktár, ahol az újabb szükséges kellék, a szelepkar vár – ám ehhez szükséged lesz egy igazolványra. Menj fel a lépcsőn és jobbra. Találsz egy eligazító helyiséget, ám ide technikusnak tilos a bemenet. Állj az ajtóba keletnek fordulva, amint az őr elment melletted, és a benti tiszt a terem felső (keleti) felében van, gyorsan rohanj be, kapd fel a bal oldali asztalon csillogó kártyát, majd ezerrel ki. Ha gyorsan csinálod, nem lehet probléma. Most már lesétálhatsz a földszintre, balra majd jobbra, igazolvánnyal kezedben akció az őrön, odabent előre és balra, hátul megtalálod a jókora szerszámot (az oldalsó raktárban üveg). Lépj ki a folyosóra, és jobbra át, előre, itt jobbra megtalálod az udvarra kivezető ajtót, majd balra a másik épületrészbe vezető társát. Sétálj fel az emeletre. Egy slusszkulcsra lesz szükségünk, mely a parancsnok zsebében pihen – egyelőre. Korzózz ki az erkélyre, gyönyörködj a ködös tájban, majd amikor a főnök is ezt teszi, lépj mögé, gyorsan győződj meg, hogy a tiszt odabent a dossziékat tanulmányozza, és akcióval zsebeld ki a górét, mint a vonaton az utast nemrég. Ha megvan a kulcs, juss vissza nyugodtan a dzsiphez. Gurulj előre a sárga tankautókig, és ülj be az egyikbe (nekem a bal oldali volt szimpi, a másikat nem is próbáltam). Hajts vissza a gép elé vagy mellé, szállj ki, vedd kézbe a szelepkart (*Valve Handle*), a gép bal (pilóta felőli) oldalán, a szárny felett ott a tanksapka, akciózz rajta, máris tele a tank, repülésre kész a madárka. Már csak egy lépés van hátra: hajts vissza társadig, nemcsak becsületből, de szükség lesz rá, hogy bekurblizza a masinát.

Pakold be az autóba („állj fel, gyere utánam", ha beszállsz, ő is), visszaérve a géphez sétálj el vele a légcsavarhoz, majd vedd kézbe a kurblit, és akció, a többit a program elegánsan lekezeli. Repülünk!

14. ON THE RUN!

MacDonald – Ebersbach, Délkelet-Németország, 1944. május 15.

Enyhén szólva is el lett baltázva az inkognitó, tehát nyúlcipő. Kollégával nem kell törődni, rohanj előre, majd rögtön jobbra, ahol ő is leborít. A kis köz végében ajtó, bent ládák, mint lépcső, ezen fel, és ki az utcára, jobbra. Egyenesen előre, a végén balra, a teherautónál újabb bal, majd jobbra, fel a lépcsőn és körbe a galérián, le a kocsi mögött, és gyorsan a csatornába. Hátraarc, előre, balra, balra, itt egy létra, fel. Óvatosan osonj előre, a ládán kötszer, várd meg az őr elhaladtát (de ne sokáig álldogálj, ha rossz ütemben vagy, inkább rohanj el előtte!) – célod a lépcső tetején a nagy sárga ajtó, mely a könyvtárba vezet. Balra kisszekrény, húzd az ajtóhoz mint barikádot, ezzel feltartod az üldözőket.
A terem végében a kisasztalon kulcs, balra tőle ajtó, nyiss be. Jobbra a széken kötszer, szemben nyitott ablak virágosládával, ha pont mögé állsz, szemben az utcával, megjelenik a nyíl, ugrás, majd még egy. Balra, ugrás a cseréptetőre, ennek végében jobbra át, újabb két gyors ugrás, és egy kis szlalom a virágládák között, be az ajtón és le a lépcsőn. Balra át, előre (jobbra találsz a kis leválasztott részben kötszert), majd ki a nagyajtón. Egy térre jutsz, rohanj jobbra, követve az utcát – és fordulj egymás után háromszor balra, majd egyszer jobbra. Ekkor pont szembejön veled egy őr, de kettőtök között, jobbra a bicikli magasságában egy mellékutca, kanyarodj rá. Fuss előre, majd jobbra, a végében a kerítés mellett újabb „ládalépcső" (közben valószínűleg beér egy-két blöki, legyen rájuk gondod), mássz fel, és be jobbra, az udvarra. Egy vendéglő hátsó traktusában vagy, elöl, jobbra bejutsz a konyhába – ne törődj a szakácsnővel, tűzz ki mellette (jobbra a mosogatón kötszer, ha szükséged lenne rá). Jön egy kis mozi, befutnak a nácik. Előtted a bárpult, mellette, rögtön neked balra a mellékhelyiséghez vezető folyosó, szemben találsz egy felöltőt és kalapot, öltözz át (*Coat and Hat*). Sétálj ki az ajtón, a kérdezősködő nácinak válaszolj nyugodtan („Én angol? Maga viccel – német vagyok..."), majd fordulj balra, és sétálj előre, egyenesen. A hosszú utca közepén álló strázsa felismer, de ekkor már a célegyenesben vagy, válts futásra, nyomás előre, és lehet örülni.

15. RESISTANCE COLLABORATOR

Sedgwick – Cévennes-i régió, Dél-Franciaország, 1944. június 4.

Első feladatod eljutni a hídig, ami elég messze van, de nem túl. Fordulj jobbra délnek, kússz el a földes részig, majd balra, keletnek. A tőled jobbra, a partoldalon álló őrre kell figyelned, várd meg, míg feléd fordul, majd mikor visszapördül, mehetsz is tovább, közben a vele szembeni szikla mellől begyűjthetsz egy üveget. A híd előtti farakásoknál kering egy őr, rajta nem nehéz túljutni, jobbról fuss el, amikor elindul balra, majd a híd alatt vágd hasra magad. Kússz el a szerszámosládás emberig, itt balra, kb. északnak, óvatosan, a többi melóshoz, aztán tovább (itt már guggolhatsz, ha a jobb oldali őr elment délnek), egészen a nagy gerendahalomig. Ez mögött találod Antont, beszélj vele, kiadja az ukázt: szerezz melósruhát. Ezt a kis fehér épületben találod meg, fuss be, ha elment az őr és öltözz át, innentől kezdve könnyebben mozoghatsz. Menj vissza Antonhoz, és ismét csevegj el vele, jön a többi feladat: szerezz drótot, majd dinamitot a robbantáshoz, és a mozdonnyal robogj el a támadás helyszínére. Segítségül némi figyelemelterelést felajánl, a többit neked kell rögtönöznöd. Kezdjük a dróttal, amit délre, a teherautó platóján találsz – vigyázz, ez is tiltott zóna, úgyhogy csak akkor ügyködj, ha elment a tiszt. Mássz fel hátulról, kapd fel a spulnit, és siess vissza a melósokhoz. A körfűrész mögötti farakás mellett lévő szer-

számosládából felvehetsz egy villáskulcsot. Ezzel a kezedben sétálj a gép túlfelére, és a hajtókaron akciózz – a gép leáll, a tiszt odaküld egy melóst, és maga is lecövekel ott. Ezután a gerendák mögötti másik piros ládánál térdeplő, barna ruhás komán akciózz, ő az álcád – ENTER-re elindul a távolabbi munkás felé, és elkezd veszekedni vele, a hídra vezető létra előtt posztoló tiszt odasiet, neked pedig gyorsan fel kell másznod két létrán. (Odalent osonva közelítsd meg a helyet, egy szinttel feljebb már rohanhatsz.) Ha felértél, sétálj balra-előre, jobbra, szögesdróttal elkerítve ott a dinamit, ha odalépsz, az őr rád förmed. Ekkor (de csak ekkor), megtekerheted a mozdony bal oldalán lévő szelepkereket, a kiáramló gőz jó álca, lopózz a ládákhoz, és kapj fel egy rudat. (Megjegyzés: én végignyomtam úgy is a küldetés ezen részét, hogy mind a két lenti, mind eme fenti tiszt gigáját megszorongattam, ekkor nem kell variálni semmiféle eltereléssel.) A lényeg: amint zsebedben a drót és a dinamit, már csak a menekülés marad. Az elkötendő vasparipa a híd északi-északkeleti végében van, lezárt területen. Sok variáció nincs – izomból rohanj oda, nem törődve a németekkel. Jobbra találsz egy másik ellenállót, gyorsan akciózz rajta, majd irány a mozdony, és újabb akció.

16. AMBUSH!

Sedgwick – Cévennes-i régió, Dél-Franciaország, 1944. június 4.

A következő feladat igazi akció: egy kisebb német hadsereg likvidálása, egy híd felrobbantása és egy fontos dosszié megszerzése. Fuss előre. Szemben veled van egy kis tyúkól, mögötte egy nagy pajta, ez a célállomás. Körülötte járőrözik egy koma, még nem kell bántani, lopakodj be mögötte az épületbe, és fel a létrán. Lopózz a tiszt háta mögé, és kapd el a torkát jól (vigyázva, nem akkor, amikor az alsó őr pont az ablak alatt van!). Ha megpusztult, a hátad mögül vedd fel a Luger P08-at és a lőszereket, majd beszélj a két ellenállóval. Ezután fegyver elő, és lődd le az őrt. Fuss ki a nagyajtón, majd balra, az elhullott szegény paci mögött irány dél. Hamarosan belefutsz négy ellenségbe, intézd el őket, jobbra, az úttorlasznál lévő őrbódé mellett minden földi jó: kötszer, egy Sten Mk2 géppisztoly, hozzá lőszer, és a legfontosabb: a detonátor. Első kör lefutva, irány a város. Nyomulj előre, lőj le minden zöldruhást, és kutasd át a házakat – előbb balról a fészer, mögötte a ház, aztán jobbra a zöldes falú építmény (itt kézigránátot találsz), majd a vöröskeresztes autó (előtte kötszer), és így tovább. Figyelj a felső szinteken lesben álló lövészekre, és kutass át minden házat, míg a hídhoz nem érsz. Vedd kézbe a dinamitot, és sétálj a púpra – befut a két francia, akció. Robbanóanyag a helyén, visszaszámlálás indul, most gyorsnak kell lenned. Fuss át a hídon, és a tövében rögtön balra, be az első házba, fel az emeletre, közben elővéve a detonátort, majd odafent, a hídra néző sarokban újabb két akció, gyors egymásutánban. Sietned kell, mert ha az idő lejár, és az első kocsi a hídra ér, felrobban a parancsnoki autó, és benne a dosszié, ez pedig a küldetés végét jelenti. Ha sikeresen felrobbantottad a hidat, fújj egy nagyot.

Vedd elő a géppisztolyt, és innen fentről vadászd le az első adag nácit – különösen figyelj a jobbra lent géppuskázóra, kemény ellenfél! Fuss ki a házból a híd felé, majd villámsebesen balra, és megint balra a két épület között, egyenesen, a bal oldali kerítéshez tapadt istállóba, itt sok lő- és kötszer mellett egy páncélököl vár rád. Kilépve balra keletnek, a balra elől lévő másik kőépület felé – vigyázz, sok az ellen, és a páncélautó sem szeret –, majd innen kilépve tovább balra keletnek, a jókora kráteren túl a nagy faajtó felé. Odabent újabb páncélököl, sok német, jobbra a ládák mögött kézigránát. Balra ajtó, ezen át kijutsz az udvarba, rohanj a szemben lévő épületbe (az ajtaja a falnak támasztva). Közel a cél! A lépcső tetején lévő szobában van a kapitány egy tisztjével és pár bakával, öld meg mind. A jobb első sarokban vedd elő a páncélöklöt, jobbal válts belső nézetre, és lődd ki a páncélautót.

A dosszié a bal első sarokban van – küldetés teljesítve, most már csak el kell jutnod a kivonási zónába, ami egyszerű: sétálj ki a ledőlt falon át délnek az omladékon, és kövesd az utat. Eljutsz egy ellenőrző pontra, ahol újabb négy-öt őr vár rád, ez már nem lehet akadály. Terítsd le mind, és korózz előre, csatlakozik hozzád a szexi hangú francia partizánlány, irány a bozótos...

17. FULL THROTTLE

Hilts – Osztrák-svájci határ, 1944. június 6.

Érdekes feladat, motocross következik. Elsőnek egy kétkerekűt kell keríteni. Fuss előre nyugatnak a fehér épületig, az ajtaján hosszú akció, odabent hátul egy tekercs drót. Kilépve balra pózna, drót a kézbe, akció a cölöpön – a mozi után megnézheted, hogy esik hanyatt a szegény német. Pattanj a nyeregbe, és próbálgasd a mocit – egykerekezés, guggolás, ugratás, rúgás jobb és bal lábbal, gyakorolj be mindent, szükség lesz rá! Ha mindent értesz, irány előre. Egyenruhára lesz szükséged, azt a közeli őrbódé mögött találsz – vagy elmész a kanyarig, és bekúszol hátra, vagy jóval előbb, a jobb oldali nagy kőbuckánál nyugatnak osonva közelíted meg az objektumot, mindegy. Ha megvan a cucc, öltözz át, szállj a paripára, és gyí, rongyolj be a városba.
Mozi jön – papír nincs, menekülés van. Élesen jobbra, aztán tekerd rá a gázt, csak a balkanyarnál vigyázz, ne szállj bele a teherautóba (nekem sikerült). Két kolléga jön utánad – akinek megvolt az alcímmel azonos nevet viselő kultikus Lucas Arts kaland, annak az oldalra rugdosás nem lesz ismeretlen...
A nagykanyar után balra lesz egy fészer, ennek sarkában földhányás, ezen kiugrathatsz a városból. Irány előre, a folyónál le a híd mellett jobbra, és egyenesen ki a túlpartra. Vigyázz a tankra, tűzz el mellette, a következő már lő is, nem piskóta. Lesz egy szögesdrót akadály, amin átugrathatsz, majd egy másik, ennek jobb felén juthatsz át. Ne nagyon fékezgess, rugdalózz és pörköld a virsliket ezerrel, a vége főcímig. Nem nehéz pálya és elég rövid, de azért vannak benne aljas részek.

18. JUMP TO VICTORY

Hilts – Osztrák-svájci határ, 1944. június 6.

Ez már viszont keményebb dió. Nagy levegő, és előre, a szögesdrót akadályok közt szlalomban. Jön két motoros német, lehet rúgkapálni. A barikád után élesen jobbra, elöl ott a határ, de átmenni nem lehet, úgyhogy előtte be jobbra a fák közé. Átugratsz egy fatörzsön, átbújsz egy másik alatt, sok baka lő rád, próbálj meg nem leesni a verdáról. Kövesd az utat, picit majd két szikla között balra kell menni, aztán eljutsz egy leomlott kőfalig, nagy szalmabálák között – egy repülő elhúz jobbra, te is menj arra, át a szántáson, majd ki az útra balra, és megint balra, végül jobbra.
Itt már nagyon vigyázz, aknákkal van teleszórva a pálya, csak finoman. Ha átértél rajtuk, jobbkanyar, lesz egy felrobbanó teherautó, aztán egy ép másik, tele katonával, a kereszteződésnél balra tarts. Nemsokára belefutsz egy tankba, jobbra húzz el mellette, fel a dombon, majd át a hídon. Az út egy kis dombra fut fel, a tetején kerítés és tábla, boríts le balra, majd nyomás előre, finoman jobbra, kelet, délkelet az irány. Ha meglátsz egy nagy pajtát, megjelenik a felirat felül: ez a határ, át kell ugratnod a kerítésen. Nos. Az épület és a határállomás között kb. félúton van egy nagyobb földhányás, ha kellő lendülettel rátépsz, át tudsz ugratni az első kerítésen. Odabent újabb ugrató – ezen viszont kelet-nyugati irányban kell dobbantani, azaz a fészer mögül indulva a határállomás felé, srégen. Szabad vagy!

Amint visszakerülsz a menübe, ments egyet valami jó néven – ezt visszatöltve bármelyik fejezettel újrajátszhatsz, sőt elérhetővé válik a „Greatest Escape" játékmód is, amelyben a küldetéseket időre kell teljesítened - nagyon kegyetlen...

}{redenc

I. ALAPFOGALMAK, TIPPEK

I/1. Nyersanyagok

A játékban – RTS szóhasználattal – háromféle nyersanyaggal kell gazdálkodnunk, amelyek itt ideológiát jelölnek. Ezek az Erő (Force, vörös), a Befolyás (Influence, kék), és a Vagyon (Wealth, sárga). Küldetéseink három városban játszódnak, ezek kerületekre vannak osztva, minden kerület egy-egy ideológiát képvisel, ez nem változik a játék folyamán, és ezek a fent említett színkódokkal vannak jelölve. Minden kerület minden nap egy bizonyos mennyiségű, rá jellemző nyersanyagot termel, vagyis pl. a vörös kerületek Erőt. Ennek mértékét a térképnézeten láthatod. Ahhoz, hogy ezeket begyűjtsd, az adott kerületben támogatókat kell szerezned pártod számára, ha ez sikerült, a támogatottság százalékában részesülsz a javakból – tehát ha egy kerület 50 pontnyi befolyást termel, és te ott 50% támogatottsággal bírsz, napi 25 ponthoz juthatsz. Azt, hogy az adott kerületben hogy állnak a támogatottságok, egy tortadiagramról ol-

vashatod le – a színes területek a különféle pártokat jelölik (te mindig narancssárga vagy, a többiek kódját a pártképernyőn találod meg, lásd lejjebb), a szürke terület a semleges lakosokat jelöli. Nagyon fontos tudni, hogy támogatást csak őket megnyerve szerezhetsz, azaz ha egy kerület 100%-ban egy vagy több párt hatása alatt áll, előbb valamelyik ellenfeledet kell lejáratnod, és a tőlük elfordult embereket megnyerned pártod számára.

I/2. Felderítés, diszkréció, hatalomgócok

A képernyő jobb felső sarkában látható a térkép, fölötte a kerület neve, amiben épp tartózkodsz, ez felett pedig a kerület ismertségének szintje, zöld csíkkal jelölve. Ez nagyon fontos! Amint egy városba érsz, azonnal küld szét embereid felderíteni, és próbálj meg minél előbb 100%-os eredményt elérni. Ez több szempontból is fontos, vegyük sorra ezeket!
Ha a kerület ismertségi szintje lenullázódik, eltűnnek a tortadiagramok, így nem tudod, mi történik ott, és jelentős hátrányba kerülsz.

· Ellenfeleink tervezett akciói sajátjainkkal egyetemben megjelennek a térképen, a 2D-s nézetben kis színes négyszögek, a 3D-sben pörgő négyszögletes ikonok formájában, melynek színe a párt színével egyezik meg, jobb klikk – információval ki is derítheted, mi lesz ez, sőt ha tartalmaz gyenge pontot, azt megtámadhatod (lásd később). Ám mindez csak arra az esetre érvényes, ha elegendő információval rendelkezel az adott kerületről. Ha nem, az ikon helyén egy nagy, ezüst kérdőjel forog.

· A kerületekben rengeteg kiemelt objektum van: nyilvános helyek (éttermek, parkok, boltok stb.), lakóházak, középületek. Ezeknek egy közös, igen fontos jellemzője van: a **„Secrecy"**, azaz **diszkréció** – ha ennek értéke magas, a hely eldugottabb, kevésbé látogatott, távol esik a tömegtől, ha alacsony, az objektum nagy forgalmú, sok ember megfordul arra. Az olyan akciókat, mint a röplaposztás, a gyűlés vagy a felmérés (ajtózás) értelemszerűen olyan helyen kell megjátszani, ahol ez az érték kicsi (legjobb az üres kör), hiszen itt sok embert tudsz elérni, míg ellenfeled megtámadására természetesen a „teli kör" a legalkalmasabb, mert itt biztos, hogy feltűnés nélkül elintézheted az illetőt. Ha búvóhelyet választasz, szintén érdemes minél diszkrétebb, kevésbé feltűnő helyet kiválasztani. És ami megint csak a felderítést indokolja: ezen helyek csak akkor

elérhetőek az akcióid számára, ha a kerület átlagismertsége magasabb, mint az adott objektum diszkréció-értéke. (Magyarul: ha egy hely 80%-ban diszkrét, és a kerületet csak 70%-ban térképezted fel, a hely még nem jelenik meg a térképen, így nem is választható ki egy akcióhoz, ami megint csak hátrányt jelent.)

A diszkréció nemcsak objektumokra vonatkozik. Minden akciónak van egy diszkréciófoka – nyilván egy röplaposztogatás elég feltűnő, ám az, ha az utcán sétálgatsz és jegyzetelsz (nyomozás), senkinek nem szúr szemet. Ám az olyan akcióknál, amelynek konkrét helyet is kell választanod (támadás vagy gyűlés például), az objektum és az akció diszkrécióértékének átlaga lesz a megmozdulás alapértéke. Ez is logikus – nem mindegy, hogy valakit egy forgalmas étterem előtt, vagy a park egy eldugott sarkában ver embered félholtra. Az átlagértéken javíthatsz, ha félrevezető akciókat indítasz a kerületben – az „álca" mértéke ugyanezen a kijelzőn olvasható le vörös színnel, ha a kijelző melletti nyitott könyvecskére kattintasz. Mindennek két jelentősége van: az egyik, hogy az emberek mennyire figyelnek fel pártodra – ám a fontosabb, hogy ellenfeleid mennyire veszik a lapot, főleg az, akinek a vadászterületén garázdálkodsz. Ha át akarod venni a kontrollt a környéken, minél diszkrétebben kell előkészítened a terepet, hogy a nagyobb akciókkal váratlanul meglephesd az ellent.

A kerületekben nemcsak a fent leírt, ismert objektumok vannak, hanem olyan épületek, amelyek kiválóak egy embered elrejtésére, pártod székhelyének – vagy éppen olyanok, ahol egy másik párt embere lakik – és ami még fontosabb, vannak úgynevezett „**Power Node**"-ok, azaz **hatalomgócok**. Ezek egy-egy középület, melynek megszerzése pártod számára bizonyos akcióknál bónuszt jelent, például kevesebb nyersanyagba kerül egy tagtoborzás vagy épp ellenfeleid megtámadása. Ha egy kerületben jobbal ráklikklesz egy ilyen épületre, a kamera ráközelít, megjelenik egy fényképezőgép ikonja, és a „Dig Deeper", azaz „áss mélyebbre" felirat, a kurzorhoz kapcsolt négyzettel. Ha csak nézelődsz, itt egy kérdőjel jelenik meg, ám ha épp van felderítőd abban a kerületben, az ő portréja szerepel ott, ráklikkelve némi pénzért hozzájutsz az épület részletes információjához. (Ha több embered is szimatol a környéken, mindegyikük arcát láthatod itt, nincs nagy jelentősége, melyiküket választod.) Szintén jó tudni, hogy ha embered egy információszerző akcióban magasabb szintre lép, több épületet is fel tudsz térképezni, ennek mértéke az akció hatásfokától függ, magyarul egy kétcsillagos felderítéssel két épületet tudsz megvizsgálni – a számot a megjelenő portré bal alsó számában láthatod.
A hatalomgócok megszerzése egyszerű: amint „mélyre ásással" megszerezted a hozzá kapcsolódó információt, megjelenik az információs ablakban a neve alatt egy kijelző, melyen egy csík jelzi, mekkora támogatottságot kell elérned abban a kerületben, ahol az objektum áll. Ha eléred ezt az értéket, a gócpont és a vele járó bónusz a tiéd mindaddig, míg tartod ezt a szintet, ám amint lecsökkensz a kívánt érték alá, elveszíted. Ezen pontok megszerzése nagyon hasznos, épp ezért számíthatsz rá, hogy ellenfeleid mindent elkövetnek majd, hogy elvegyék tőled, így az ilyen kerületekben erős támadásokra kell számítanod. Következzék az egyes hatalomgócok leírása:

Ekaterine

· **Vostok Green - Penitentiary:** 15% bónusz minden *információszerző* és *karaktertámadó* akcióra.
· **Town Center – Town Hall:** 10% bónusz minden *karaktererősítő* akcióra.
· **Lissitzki Tower – Church:** 10% bónusz minden Befolyáson alapuló akcióra.
· **Morozov Manor – Casino:** 20% extra Vagyonpont minden reggel.
· **Turbina Park – Newspaper HQ:** 10% bónusz minden *támogatást szerző* akcióra.

Pugachev

· **Laika Common – Grand Hotel:** 25% extra Befolyáspont minden reggel.
· **Soyuz Park – Oil Refinery:** 25% extra Vagyonpont minden reggel.
· **The Mir Estate – The Anvil Stadium:** 25% extra Erőpont minden reggel.
· **Pushkin Park – NoviBank Headquarters:** 12% bónusz minden Erőn alapuló akcióra.
· **Makevich Court – Grand Theatre:** 12% bónusz minden Befolyáson alapuló akcióra.
· **Potemkin Plaza – Potemkin Tower Skyscaper:** 12% bónusz minden Vagyonon alapuló akcióra.
· **Pugachev Fields – Police Headquarters:** 17% bónusz minden *támogatás elvonó* akcióra.
· **Pugachev Central – City Hall:** 17% bónusz minden *karaktererősítő* akcióra

Berezina

· **Chersonesus Estate – Armory:** 20% bónusz minden *támogatás elvonó* akcióra.
· **Chomsky Gardens – Foreign Embassy:** Minden begyűjtött Befolyáspont 40%-kal növekszik.
· **Kamarov Town - Central Bank:** Minden begyűjtött Vagyonpont 30%-kal növekszik.
· **Berezina Central Square – City Hall:** 20% bónusz minden *karaktererősítő* akcióra.
· **Tereshkova Gardens – National Broadcasting Building:** 20% bónusz minden *támogatást szerző* akcióra.
· **Matiushin Green – Public Records Office:** 25% bónusz minden *információszerző* és *karaktertámadó* akcióra.
· **Chekhov Industrial Estate - Vodka Distillery:** 30% extra Erőpont minden reggel.
· **Karasov Square – Stock Exchange:** 15% bónusz minden Vagyonon alapuló akcióra.
· **Victory Square – Secret Police HQ:** 15% bónusz minden Erőn alapuló akcióra.

I/3. A pártképernyő

Az egyik legfontosabb segédképernyő, mind saját, mind ellenfeleid pártját áttekintheted itt, és innen is indíthatsz különféle akciókat.

A felső sorban kiválaszthatod a téged érdeklő pártot, akár sajátodat, akár ellenfeledét – az emblémára klikkelve azt is láthatod, milyen színkód tartozik az adott frakcióhoz, hiszen ilyen színű lesz a logó háttere. A nagy csillag közepén helyezkedik el a vezér, a csillag csúcsain emberei – minél közelebb van a főnökhöz a beosztott portréja, annál közelebb áll hozzá az illető, vagyis annál nagyobb a személy párthűsége. A vezér és emberei háttere az adott személy alapideológiáját jelzi, ami nem változik a játék folyamán. Ha a pártban legalább négy ember (beleértve a főnököt is) azonos alapideológiát képvisel, bónuszhoz jutsz – például ha a négyes „kék", a Befolyáson alapuló akciók hatásfoka 10%-kal erősödik. (Itt kell eldönteni azt, hogy pártodat azonos beállítottságú emberekből állítod össze, vagy beleraksz egy-két másikat is – ez utóbbi esetén többféle akciókhoz juthat-

sz, előbbi révén szűkebb a választék, viszont az akciók hatásosabbak.)

Egy adott embered portréjára kattintva jobb oldalt láthatod levezényelhető akcióit, baloldalt alul jelenlegi ideológiai helyzetét (ez akcióitól függően változhat), felül tulajdonságait, besorolását és a tapasztalati szint mutatóját. Ez alatt találhatóak négy, igen fontos gomb:

· **Streghten:** Erősítő akcióval növelheted embered párthűségét. Ha nagyon alacsony a Resolve értéke, embered könnyen kiléphet a pártból, így rendszere-

sen szükség lesz arra, hogy erősítsd őt, ezen akciókkal egyébként átmenetileg bizonyos tulajdonságait is növelheted. Azt, hogy ki milyen erősítésre reagál jól, főleg az ő és az adott akció ideológiai besorolása dönti el, illetve az illető alapértékei, ezt leginkább tapasztalattal tudod majd kideríteni.

· **Move Home:** Mint fent írtam, egy párt emberét csak akkor lehet megtámadni, ha ismered tartózkodási helyét. Épp ezért nem árt, ha néha embereidet elköltözteted – ezt főleg egy sikeres toborzás után érdemes megtenni, hiszen a semleges, vagy más pártból átcsábított kolléga lakóhelye mindenki (vagy korábbi tagtársai) előtt jól ismert. Természetesen, ahogy fent írtam, érdemes egy közel 100%-os diszkréciójú helyre vinni őt, így nehezebben lesz megtalálható. Számolj azzal, hogy ilyen akciónál a költözés miatt adott embered pár napig nem lesz elérhető!

· **Change Shift:** Szintén fontos – itt tudod megváltoztatni tagjaid munkarendjét. Minden emberednek van egy napszakja, amikor pihen, értelemszerűen úgy kell beállítani ezen pihenőidőket, hogy minden napszakban legyen elérhető embered, figyelembe véve az ő akcióit. Azaz ha egyik kollégád főleg a lejáratásban jó, másik a támogatásszerzésben, ők legyenek váltásban, hiszen mondjuk reggel előbbi figurával röplapot osztogatsz, délután a másikkal nagygyűlést tartasz – ha utóbbi délután alszik, ezt nem tudod megtenni, és a másik párt a megürült támogatási helyekre lecsap. Itt is érvényes, hogy amíg embered átáll az új rendre, pár napig nem dolgozik.

· **Sack Member:** Sok magyarázat nincs: embered kirúgása a pártból.

Vezéred esetén csak egy gomb található itt, a „Move HQ", mellyel főhadiszállásodat lehet máshová áttenni, megint csak egy magas diszkrációjú helyet választva. Itt kell megjegyeznem, hogy a játék során az első városban (Ekaterine) maximum három, a másodikban (Pugachev) négy, az utolsóban (Berezina) öt embered lehet (plusz a vezér). Épp ezért amikor átköltözöl, négy-, öt-, illetve hatszemélyes házakat keress a kerületekben, hiszen ezekben fér el pártod. Ha egy embered szintet lépett, portréja mellett egy sárga csillag villog, erre kattintva beléphetsz arra a képernyőre, ahol a megszerzett pontokat szétoszthatod. Jobb oldalon a tolókákkal teheted ezt meg, ezután válassz ki egy „Action Upgrade"-et a középső oszlopból, itt vagy egy új akció jelenik meg, vagy egy korábbit lehet fejleszteni – ezek leírását balra olvashatod. Végül klikk a zöld pipán, és kész is a fejlődés. Jó tudni, hogy ha egy akciód többcsillagos, kiválasztása esetén ennek paneljén az „Action" felirat alatt láthatod a csillagokat, a jobb és bal nyíl-

lal csökkentheted vagy növelheted ezeket, tehát ha egy hármas erősségű akciónál úgy ítéled meg, hogy elég egyes szintűt indítani, lecsökkentheted az erősséget erre a fokozatra, így gyengébb lesz a végeredmény, viszont adott esetben jelentős erőforrás-megtakarítást érhetsz el. (Példa: egy nagygyűlés három csillaggal akár 80%-os támogatásszerzésre is jó, ám ha csak 20% semleges támogató van a kerületben, bőven elég egy egycsillagos „Rally" is.)

Ha ellenfeledet tanulmányozod, kissé más az ábra. Ha kérdőjelet látsz a portré helyén, még nem ismered az illető tartózkodási helyét, ám ha a kurzort ott tartod, megjelenik, melyik kerületben bujkálhat az illető. Ilyenkor azonnal oda kell vágtatni, és körülnézni, simán is bejöhet a dolog, de mélyre ásással még biztosabb a dolog (lásd fent). Ha már ismert a jóember, nála is elérhetővé válik pár akció:

· **Weaken:** Megfelelő akcióval gyengítheted ellenfeled párthűségét, és ezzel együtt átmenetileg bizonyos értékeit. Egy dologra nagyon oda kell figyelned: egy-egy ilyen akció kb. 20%-kal csökkenti az illető hűségét – ha sikeres. Ám ha nem, *az akciót indító embered hűsége csökken ugyanennyivel,* ami legrosszabb esetben azt eredményezheti, hogy kollégád azonnal otthagyja a pártot – így kétszer is gondold meg, bevállalod-e az adott akciót, és kivel. Az, hogy mennyire lesz eredményes egy ilyen lépés, az akciót indító, és az áldozat bizonyos értékeitől függ (például egy lefoglalás nem fog összejönni, ha nagyon magas az illető karizmája, vagy pl. egy támadás kimenetele lesz erősen kétséges, ha az áldozat fizikai ereje /controll/ magas.)

· **Recruit:** Ha egy ellenfeled párthűsége 20%-ra, vagy az alá csökken, elérhetővé válik ez a pont, és megpróbálhatod besorozni az illetőt saját pártodba (ha van helyed).

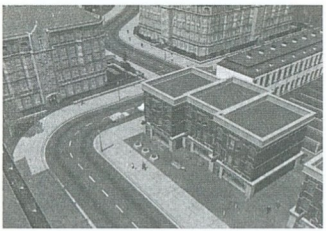
I/4. Akciók, határidőnapló, Action Tweak

A kezelőfelület még egy elemét emelem ki itt, és ez a képernyő alsó felén található panel. Bal oldalt láthatod embereid, ha ráklikkelsz portréjukra, megjelenik az elérhető akciók felsorolása.
A portrék mellett található a határidőnapló. Alaphelyzetben az éppen aktuális napszak látszik, a jobboldali zöld nyílra kattintva kinyílik a panel.
Ennek legfontosabb szerepe, hogy az akciókat időzíteni tudod egymáshoz – ugyanis jobb klikkel az adott megmozdulás ikonját át tudod húzni egy későbbi időpontra. Tehát ha egy környéken a következő nap reggelén röplapokat kezdesz osztogatni, és bízol a sikerben, rögtön betervezhetsz aznap délutánra egy nagygyűlést, egy „ígeosztást" és egy plakátozást a kerületbe – egyszerűen kiválasztod a fent felsorolt akciókat, majd szépen a három utóbbit áthúzod a fecniszórás utáni napszakba, és hátra is dőlhetsz. Ha itt ráklikkelsz egy akcióra, három ikont jelenik meg. A jegyzettömb kiválasztására az akció leírását olvashatod el, a sárga fecnire kattintva emlékeztetőt helyezel el – azaz amint az akció elindul, vele együtt a mozi is, amelyben „élőben" követheted az eseményeket, ez főleg tagtoborzásnál, illetve az „Action Tweak" esetében hasznos. (Természetesen egy napszakban csak egy emlékeztetőt helyezhetsz el, hiszen csak egy akciót tudunk lekövetni.) Végül a kukára klikkelve visszavonhatod az akciót, ekkor a ráfordított pontok egy részét visszakapod (kb. 10% kerül levonásra).
Az adott napszakban duplán kattintva az akció ikonjára szintén „elrepülhetsz mozizni", ez főleg szintén az „Action Tweak" esetén fontos, ugyanis amint ez elérhető, az ikon villogni kezd.
De mi is ez az „**Action Tweak**"? Egy, az akció bizonyos pontján, és csak pár másodpercig megjelenő tolóka.
Plakátragasztásnál például egy „vörös" környéken a szolidaritást érdemes választani, befolyásos helyen a szabadságot, míg „gazdagéknál" a kapitalizmust. Picit más a helyzet nagygyűléseken – itt a tolóka az előadó stílusára vonatkozik: ha emberünknek magas a karizmája, akkor inkább a szívekre tud hatni (jó beszélőke), míg ha a Control erősebb, észérvekkel győzheti meg hallgatóit. Lejáratás esetében itt általában azt tudjuk állítani, hogy erősen tényszerű legyen az állítás, amit ellenfelünkről közlünk, vagy picit nagyítsuk fel a tényeket.
Ha sokszor indítunk ugyanolyan akciót, ezek ereje egyre csökkenhet, hiszen gondolom, Neked is tele lenne a puttonyod, ha valamelyik párt minden nap nagygyűlést tartana az ablakod alatt. Néha persze muszáj, de inkább tarts pár nap szünetet az aláírásgyűjtések vagy gyűlések között. Ha az utca emberét megkérdezed, könnyen utánajárhatsz ennek – például ha a fent említett sok zsinatolás esetén ilyent mondanak: "I'm starting to get a bit fed up of Jóska Párti's rallies", azaz kicsit kezd dühítő lenni a sok összejövetel.

I/5. Egyezkedés

Ez egy érdekes játék, a Grom-ban volt

hasonló nemrég az alkudozásnál, bár ott főleg a szerencsén múlott minden, itt erősebb a stratégiai rész. A lényege: különféle pontértékű kártyákat kell kijátszanod ellenfeled ellen, ezek a beszélgetés egy-egy elemét szimbolizálják (vicc, bókolás, lehurrogás stb.). A játék három körből áll, az első a pakli összeállítása. A baloldalon a „Pool Size 18 vs. 16" azt jelenti, hogy hány pontértékű lehet összesen a Támadó (ez vagy Te) és a Védő (ez ellenfeled) csomagja. Alatta, hogy az elérhető 100 pontból minimum menynyit kell elérned, hogy megnyerd a meccset („Target: 31"), végül legalul, pirossal kiemelve, hogy mennyi pontot oszthatsz még szét. A paklidat a bal oldalon láthatod, balszélen pedig a futó órát – ennyi idő alatt kell összeállítanod az alapcsomagod. A négy kis ikonra kattintgatva növelheted a pontokat, fentről lefelé erősorrendben, azaz nem választhatsz olyan ikont, melynek pontértéke magasabb vagy egyenlő a felette állónál – jobbal kattintva csökkentheted az értékeket. (Egy nullát kioszthatsz, ezt legtöbbször meg is kell lépned.) Ha kifutnál az időből, a gép véletlenszerűen szétosztja a pontokat, ez elég lutri, úgyhogy igyekezned kell. A kártyáid mellett jobbra kis számokkal két oszlopban azt láthatod, a kijátszás két körében hány pontért megy a küzdelem (legtöbbször kétszer 5,10,15,20, de lehet 5,5,10,10 és 15,15,20,20 is).
A következő két kör a kijátszás, az első vakon, a második terítve. Vak körben nem láthatod ellenfeled lapjait, így hasadra ütve kell bedobnod egy lapot, sok időd nincs a gondolkodásra (az óra a baloldalon). Miután letelt az idő, a gép kiírja, hogy a védő hány pontos lapot játszott ki ellened. Ha ennek értéke magasabb *vagy egyenlő* (mivel a védő a kedvezményezett fél) a támadóénál, övé a pont, ha alacsonyabb, a támadó nyert – a pontszám rögtön hozzáíródik mindkét résztvevő eredményéhez, ezt alul láthatod.
Következik az utolsó, terített kör, ilyenkor a védő felcsapja lapjait. Itt már a taktika számít, sajnos te vagy a támadó, így neked kell először lépned. A pontozás ugyanaz, mint előbb, ha a második 20 pont is elkelt, máris láthatod legalul a végeredményt. Ha elérted a kitűzött célt, vagy túl is lépted, örülhetsz, tiéd a meccs.



Nehéz a győztes taktikát megmondani. Nagyban függ a szétoszthatő pontoktól, és az elérendő pontszámtól. Ha például 20 pont lenne a célod, az ugye egyértelmű: elég egyetlen, maximális pontszámú kártya, amit a 20 pontos körben játszol ki. Ellenfeled legtöbbször a maximált pontelosztásra megy, ami azt jelenti, hogy lesz egy 0-s kártyája, ez felett egy 1 vagy 2, aztán egy középerős és egy erős. Természetesen ezt a taktikát te is követheted – ebben az esetben érdemes a vak körben az első lapra az egyest kidobni. Miért? Tételezzük fel, hogy így állnak lapjaitok: neked 0,1,4,8, neki 0,1,5,7. Ha Te és ő növekvő sorrendben dobáljátok lapjaitokat, csak az utolsó menetet nyered meg, ám ha az egyest dobod elsőnek, ő a 0-val válaszol, tiéd az első pont – ez pl. az alap 5,10,15,20-as játszma esetén biztos 45 pont.

II. JÁTÉKMENET, ELSŐ LÉPÉSEK

1. A teszt

Az első nyolc kérdésben elsősorban ideológiád kerül tisztázásra, kisebb mértékben pedig kezdő tulajdonságaid. A válaszok mögött zárójelben megadtam, nagyjából melyik értékeket és ideológiát erősíti: B = befolyás, V = vagyon, Ep = Erő, politikai, Eb = Erő, bűnözői.

1/10. Miután szemtanúja voltál, hogy Karaszov elhurcoltatta szüleid, megkez-

ded hosszúnak ígérkező bosszúhadjáratodat. Mint ifjú, kétségbeesett ember, mit teszel?
a.) Beiratkozol egy főiskolára? [B]
b.) Bűnözők közé állsz? [Eb]
c.) Elindítasz egy kisvállalkozást? [V]
d.) Jelentkezel egy föld alatti bokszklubba? [Ep]

2/10. Az elkövetkező években Karaszov hatalma egyre nő. Hamarosan rájössz, hogy neked is meg kell tanulnod bánni a hatalom eszközeivel. Felkutatsz némi szamizdat irodalmat a témában, melyiket olvasod el:
a.) A Különleges Erők Városi Túlélő Kézikönyve. [Eb]
b.) Neuro-lingvisztikus programozás – gyakorlati útmutató a manipulációhoz. [B]
c.) Kereskedelem és kapitalizmus – útmutató az Új Világuralomhoz. [V]
d.) Politikai felkelés – KGB-kézikönyv kezdőknek. [Ep]

3/10. A Szovjetunió összeomlott. Karaszov kikiáltotta magát egy újonnan alakult szakadár köztársaság, Novisztrána elnökének. „Polgárfigyelő" alakulatok szerveződnek mindenfelé. Megkörnyékeznek, hogy csatlakozz az egyikhez. Mit teszel?
a.) Örömmel belépsz, adatokat gyűjtve mindenkiről, és értesítve a hatóságokat, ha bárki is megpróbálna leleplezni téged. [Ep]
b.) Eljársz a gyűlésekre, és pont annyira leszel aktív, hogy ne keltsd fel a gyanújukat. [B]
c.) Megteszel pár szívességet, és meggyőződsz arról, hogy senki nem tűnik fel a mozgolódás. [B]
d.) Kinyomozod, hogy hol él ennek a nyilvánvalóan a titkos rendőrségnek dolgozó szerveződés vezetője, és felgyújtod a házát. [Eb]

4/10. Karaszov és a pénzügyminiszter meggondolatlanul befekteti az állam pénzét külföldi pénzpiacokon, legtöbbször katasztrofális eredménnyel. A munkanélküliség meredeken nő, a lakosok elszegényednek, terjed a bűnözés. Elhatározod, hogy lakóterületeden segíted az embereket. Hogyan?
a.) Segélyszervezeteket támogatsz, melyek a szociálisan leginkább rászorulókon segítenek. [V]
b.) Kapcsolataidat felhasználva a hozzád közelállókat jó álláshoz segíted. [B]
c.) Bátorítod őket, hogy csatlakozzanak a hadsereghez, így célja és belátható pályája lesz életüknek. [Eb]
d.) Felhívod barátaid a rendőrőrsön, hogy távolítsák el a környékedről a nemkívánatos személyeket. [Ep]

5/10. Karaszov autokrata politikája egyre nagyobb nyugtalanságot kelt. Különféle csoportok kezdnek a különféle mértékű elnyomások ellen tiltakozni, egyikük nagygyűlést szervez. Úgy döntesz, felajánlod szolgálatodat. Hogyan?
a.) Lelkesítő nyitószónoklatot tartasz, mellyel a tömeget magad mögé állítod. [B+V, karizma]
b.) A háttérből vezényled a gyűlést, megírod a beszédeket, és ellenőrzöd, hogy minden propagandaanyag a helyére kerüljön. [B+V, kontroll]
c.) Meglátogatod a város hivatalait, hogy megbizonyosodj, semmi váratlan közbelépésre nem kell számítani a gyűlés idején a hatóságok részéről. [Ep]
d.) Felkorbácsolod a tiltakozók nagyobb részének érzelmeit annyira, hogy a gyűlés után zavargás törjön ki. [Eb]

6/10. Karaszov születésnapja nemzeti ünnep. A város polgármestere nagyszabású estélyt ad, melyen a terület legfontosabb és legbefolyásosabb emberei vannak meghívva. Mit teszel a partin?
a.) Miután mindent kiderítettél a vendégekről, egész éjszaka smúzolsz és kapcsolatokat szerzel. [B, kontroll]
b.) Feltérképezed a ház értéktárgyait, előkészítve társaid újabb látogatását egy sokkal nyugisabb időpontban. [Eb]
c.) Némi befolyást szerzel a polgármesterhez, egész este feltűnően csinos lányának udvarolva. [B+V, státusz]
d.) Lenyügözöd a vendégeket az új piacgazdaság előnyeinek erőtől duzzadó és

hangos, szónoki elemzésével. [V, karizma]

7/10. Karaszov titkosrendőrsége folyamatos veszélyt jelent, köszönhetően jól szervezett informátor-hálózatának. Egy munkatársad felfedezi felforgató tevékenységed, és megfenyeget, hogy beköp, hacsak nem engedsz zsarolásának. Mit teszel?

a.) Elintézed a dolgot gyorsan és kegyetlenül, felbérelve pár helyi nehézfiút, akiknek látogatását az illető egyhamar nem felejti el. [Eb]

b.) Bombagyártó felszerelést helyezel el az illető otthonában, majd értesíted a rendőrséget, hogy felforgatóként letartóztassák öt. [Ep]

c.) Meggyőzöd őt, hogy okaid, tetteid igazak és jogosak, így ahelyett, hogy feldobna, inkább felajánlja segítségét. [V, B, karizma]

d.) Felhasználod befolyásos barátaidat, akiknek nyomására az illető visszakozik. [B]

8/10. Novisztrána földalatti és felforgató elemei között gondolataid, írásaid és filozófiád révén jelentős elismertségre tettél szert. Az emberek egyre nagyobb számban kívánnak csatlakozni hozzád. De hogy győződsz meg arról, hogy kiben bízhatsz?

a.) Kihívod őket bunyózni, hogy lásd, készek-e az ügyért vérüket ontani. [Eb]

b.) Lenyomozod őket, hogy kiderítsd, korábban milyen szervezetekkel álltak kapcsolatban. [Ep]

c.) Csak akkor fogadod el segítségüket, ha legalább két, általad megbízhatónak ítélt ember mutatja be őket. [B]

d.) Bízol saját rábeszélő képességedben. Inspiráló bevezető beszéded mindenféle csalárd gondolatot elhesseget az illető fejéből. [B+C, karizma]

Az utolsó két kérdésben pártod emblémáját, majd a nehézségi szintet választhatod ki. Ezután megkapod értékelésed, ami remélhetőleg olyan lesz, mint amire számítottál…

2. Az első lépések

Első feladatod az lesz, hogy találj magadnak embert. Három gyerekkori barát feje jelenik meg a térképen. Klikkelj embered portréjára a bal alsó sarokban, és válaszd azt az akciót, melynek ikonja egy tisztelgő ember (pl. Headhunt). Ezután bökj rá a kiválasztott emberre (jó, ha veled azonos ideológiát képvisel). Ezután ki kell választanod azt a kerületet, ahol a toborzást akarod végrehajtani, ennek az illető lakóhelyével kell megegyeznie, azaz bökj a térképen arra a kerületre, ahol a fickó feje van. Ekkor megjelenik sok kis karika – ezek olyan helyek, ahol beszélhetsz az emberrel, minél magasabb ennek diszkréciófoka, annál jobb (ha nem tetszik a hely, klikkelj a „Location" feliraton, és újra választhatsz!) Ha ez is megvan, klikk a zöld pipán, és máris megjelenik az akció ikonja a határidőnaplódban, a következő napszak elején elindul a fejvadászat – és jön egy egyezkedés, erről fentebb olvashatsz.

Ezután érdemes felderíteni a kerületeket, és megkeresni a további, felvehető semleges figurákat. Ne kapkodj, válaszd ki jól embered, lásd szintén fent tanácsaimat (vagy azonos ideológia, és bónusz, vagy különféle, és több akció.).

Következő feladatod befolyást szerezni azon kerületekben, amelyek ideológiáddal egyeznek meg – vagyis ha ez az Erő, a vörösökben, ha Befolyás, a kékekben, ha Vagyon, a sárgákban.

A továbbiakban a feladatokról az óra melletti jegyzetlapokra kattintva olvashatsz, ezek a választott életutadtól függnek.

Remélem, fentiek segítenek abban, hogy elindíthasd pártod és vezéred egy sikeres politikai karrier útján. A játék elég összetett, így jó darabig el leszel vele, az igérhetem. Jó játékot, sok sikert - Ie a diktátorral, éljen a forradalom!

]{redenc

BENEATH A STEEL SKY

Elfogták. Alig tartott pár percig az egész. A tér közepére szálltak le, kirángatták az ágyából, megragadták, és betuszkolták a helikopterükbe. Nem szóltak egy szót se, de Foster tudta, hogy rá vadásztak. Az a céltudatosság, ahogy betörtek hozzá, nem hagyott kétségeket benne. Fogalma sem volt róla, hogy kinek állhat útjában, de abban biztos volt, hogy valaki nagyon szeretne "elbeszélgetni" vele.

Aztán meg jött az a borzasztó zuhanás. Valami zavaró hatásról beszélt a pilóta, de többre nem emlékezett. Mintha valaki nem akarta volna, hogy épségben megérkezzenek... Szerencséje volt, pár karcolással megúszta az egészet. Ahogy kikászálódott a roncsok közül, egyetlen gondolat zakatolt csak az agyában. Menekülni! Menekülni valaki vagy valami elől amit nem is ismer. A tény, hogy az őrök utánalőttek, csak megerősítették tette helyességében. Sikerült elbújnia egy lépcső tetején, de tudta, hogy nem maradhat így sokáig, mert előbb utóbb rátalálnának, és akkor már nem lesz több lehetősége a szabadulásra.

Nagyon okosnak kell lennie, ha túl akar járni az egész biztonsági rendszerükön. Hallott egy beszélgetést, szabotőrnek nevezték. Liftek leállítva, kijáratok lezárva, csak idő kérdése, hogy elkapják. Egy Reich nevezetű tiszt személyesen vadászik rá. "Nos Mr. Reich, nem tudom kicsoda Ön, de nem lesz könnyű dolga!" - gondolta magában, és mindenre el volt szánva. Tudta, hogy egy olyan játékot kell játszania, aminek nem ő alkotta a szabályait...

Összegezve az elmondottakat, barátunknak fogalma sincs, hogy mi történik vele, ki és miért hozta, azaz hozatta ebbe a "felfelé növekvő" városba, és hogy egyáltalán mit akarnak tőle. Egyvalamit tud, és ez az, hogy nem szívesen kerülne újra elrablói kezébe. Egyszóval valahogy el kéne tűnnie innen, és az se lenne egy utolsó dolog, ha netalántán néhány dolgot megtudhatna elrablása körülményeiről.

Lent a lépcső alján egy őr várakozik, arra tehát nem szabad az út. Valami mást kell kitalálni! A baloldali falon lévő vasrúd (rung) segítségével feszítsük fel az ajtót (metal bar on door), és egy lendülettel akár át is mehetünk rajta. Sajnos ez a manőver túl nagy zajjal járt, úgyhogy az őr máris elindult fölfelé. Na de sebaj, hiszen lépéselőnyünk van. Azaz mégsem. Nem jutottunk ugyanis sehová, csak egy kis kiugró párkányra a felhőkarcoló oldalán.

Előttünk semmi, felettünk semmi, alattunk a feneketlen mélység, na és persze mögöttünk az őr. Remek. Túl sok választásunk nincs, elbújunk hát az ajtó mögé, bízva abban, hogy az őrnek 2 bites az agya, és azt fogja hinni, nem bírtuk a feszültséget és az alattunk tátongó mélységbe vetettük magunkat. Szerencsénk volt, az őr megette a trükköt és büszkén elvonult jelentést tenni. Szabad az út lefelé!

A lépcsős szobától jobbra a szemetet (junk) áttúrva egy működőképes, a személyiségkártya nélküli robotot találunk (robot shell). Ez azonban nem lehet probléma, nálunk van ugyanis kedvenc házirobotunk -Joey- kártyája. Nem kell mást tenni, mint belehelyezni a robotba (circuit board on robot shell), és Joey máris magához tér. Igaz, némileg nehezményezi, hogy csak egy porszívórobot-testet találtunk neki, de ez legyen a legnagyobb problémánk. (Nem ez lesz!)

Továbbhaladva kelet felé találkozhatunk az első bennszülöttel, aki ugyan kezdetben nagyon harcias, de egy halandzsával (rutin vizsgálat stb.) hamar leszerelhetjük. Hobbins-nak hívják, s elbeszélgetve vele megtudhatjuk, hogy a város újrafeldolgozó üzemében vagyunk, a vezetőt valami Lambnek hívják, és hogyha ki akarunk jutni a városból, akkor előbb le kell jutnunk a földszintre. Ezt liftekkel tehetjük meg, de sajnos azok most nem működnek, mert valami gonosztevőt üldöznek. Van ebben a szobában egy szekrény is (cupboard), amit ugyan ki tudunk nyitni, de Hobbins nem engedi, hogy bármit is felvegyünk belőle. Valahogy el kéne őt távolítanunk.

Visszatérve az előző szobába, ha ráállunk a robotok számára kialakított teherliftre, megszólal a riasztó, és Hobbins mérgesen fújtatva jön, hogy kikapcsolja azt. Bennünket jól letol, de ez ne zavarjon egy cseppet

se, mivel itt a kínálkozó alkalom a szekrénye kirámolására. Máris magunkhoz tudjuk venni a tapasztalt kalandozó számára oly értékes szerszámot, a csavarkulcsot (spanner), és egy szendvicset. Utána mintha mi sem történt volna, kérdezzük meg Hobbins-tól, hogy vajon miért is nem működik a szállítórobot? A választ felhasználva Joey egy mozdulattal beindítja a hibásnak vélt szerkezetet (Can't you start...), és ezáltal megnyílik előttünk az út lefelé, a teherliftaknán keresztül. Egy alkalmas pillanatot kihasználva leereszkedhetünk, és máris a központi olvasztókemencénél találjuk magunkat. Pár pillanat múlva Joey eddig ismeretlen képességét fitogtatva lelebeg(!!!) hozzánk, s rövidesen kérésünkre (Can you open...) már az ajtó zárját babrálja. Rövidesen az ajtó felpattan, mehetünk. Azaz csak mehetnénk, mivel a túloldalról Reich masírozik be a szobába. Overmannek szólít, amit hősünk nem igazán ért, mivel az ő neve Foster, akadékoskodása miatt azonban Reich úgy látszik elvesztette türelmét, mivel fegyvert ránt, és láthatólag eltökélt szándéka, hogy lelő bennünket. Ekkor azonban váratlan dolog történik, az egyik kamera mellől sugárnyaláb vágódik Reich testébe, aki erre megtántorodik, és így szól: "LINC! Nem engedhetjük, hogy megszökjön!" A második sugár már halálos... Valaki vagy valami megmentette az életünket... Mindenesetre van két nyom. Az egyik- Overman. Ezzel nem tudunk mit kezdeni. Biztosan összetévesztenek valakivel. A másik- LINC. Ezt Hobbins is említette már. Valamilyen tanácsadó computernek a neve LINC... A tetemet átvizsgálva egy azonosítókártyát (ID Card) valamint egy napszemüveget találhatunk, és már mehetünk is.

Kiérve az utcára, rengeteg mozgási lehetőségünk adódik. Itt található például a helyi csőgyár, az Elektromos Művek, a Rendőrség Kerületi Főkapitánysága, és nem utolsósorban egy lift, ami a szabadságot jelentő földszintre vinne, ha müködne. De persze nem müködik.

Első utunk a csőgyárba visz, ahol a bájos, gombokat nyomkodó hölggyel elbeszélgetve nem tudunk meg ugyan semmi újat (csak azt, hogy Anitának hívják), de általa megismerkedhetünk a rendkívül "vonzó" külsejű és modorú Lamb úrral, aki a hatalmat képviseli a gyárban. Újdonsült barátnőnket rögtön más munkára küldi el, mihelyt meglátja, hogy velünk beszélget, csírájában fojtva el egy amúgy szépreményűnek induló kapcsolatot! (Na megállj te gaz, ezért még számolunk!) Jobbra továbbhaladva egy mechanikus szerkezet kelti fel érdeklődésünket. Fogaskerekek. Mi pedig szabotőrök vagyunk, vagy mi. Legalábbis azt mondják rólunk. Hát akkor viselkedjünk annak megfelelően (spanner on cogs).
A futószalag megállt, a felügyelő pedig jó szakemberként úgy tesz mintha nem venné észre, ezzel remélve a termelés leállásáért járó büntetés elkerülését. Azért a szerszámunkat ne hagyjuk a rendszerben, mivel még szükségünk lehet rá.

Az előző szobában a hegesztőrobot is befejezte tevékenységét (új csövek hiányában), így rögtön felmerül a gondolat, hogy Joey mit szólna egy új testhez. Örülne neki. Lazítsuk meg a csavarokat a roboton (spanner on robot), majd miután barátunkkal is megbeszéltük a dolgot (do you want a...), el is végezhetjük az átültetést. (Egyik talpról a másikra).

Ahol tönkretettük a fogaskerekeket, van egy raktárhelységbe vezető ajtó is, amin azonban csak robotok haladhatnak át, mivel egy szenzor mindig jelez a helységben tartózkodó technikusnak. Az ablakon benézve nagyon izgalmas dolgokat láthatunk a polcokon, úgyhogy valahogy be kéne jutni, de hogyan. Kérjük meg Joey-t, hogy ugyan nézzen már szét odabent (I want you to check...), mit lehet kezdeni azokkal a szenzorokkal, hogy ne csipogjanak. Joey bemegy, majd rövidesen kijön, és büszkén közli, hogyha akarjuk, szét tudja hegeszteni a szenzorok irányítórendszerét. Naná, hogy akarjuk (Go and disable...). Áldás ez az új robottest...
Miután megtörtént a "műtéti beavatkozás", akár be is mehetünk, hogy saját szemünkkel győződjünk meg róla, mit is nyertünk ezzel. Micsoda kincsek... egy KULCS...
Egy igazi kalandjátékosnak megdobban a szíve egy kulcs láttán (ennél csak a láda jobb). Emeljük fel a platót (gangway), hogy hozzáférhessünk, és vegyük fel a tisztítószerrel együtt. Mielőtt kimennénk, a padlón felfedezhetünk egy apró, gyurmaszerű

valamit (putty), ezt is vegyük fel. Győztes hadvezérként távozhatunk a szobából, de sajnos rövidesen kellemetlen meglepetésben lesz részünk, a technikus ugyanis be még beengedett, ki azonban már nem fog anélkül, hogy átvizsgálná kabátunkat.

Rövidesen előkerülnek a bűnjelek is. A kulcs...visszavette, mondván, hogy az övé (jajj). A szendvics...ezt gyorsan elfogyasztja ebédre. A tisztítószer...ez is az övé. Mi lesz most? Kifosztottak. Még szerencse, hogy a gyurmát nem vette észre. De vajon mi lehet az? Joey-tól megtudhatjuk, hogy nem más, mint egy kis plasztik. Remek. Felpezseg bennünk a "szabotőr vér", mint a régi szép időkben... Valamit most fel fogunk robbantani! Tök jó! De mit? Az erőmű! Ez az!

Mielőtt azonban odamennénk, kérjük meg Joey-t, hogy hegessze szét a felvonó közelében lévő kábelt, majd egy útszéli terminálon keresztül csatlakozzunk rá a város számítógépes hálózatára (ID card on terminal). Itt csemegézhetünk a hirdetések és újdonságok között, de ennek a csatlakozásnak az oka elsősorban az ismerkedés a rendszerrel, mivel később még szükségünk lehet rá. Érdemes felfigyelni a Hobart névre, mely olyan gyakran és olyan összefüggésekben merül föl a hírekben, mintha a város közellensége lenne. Emellett az egyetlen érdekesség jelenleg, hogy a négyes pont által kínált menübe (security services) a gép nem enged be, mivel a retinavizsgálaton nem tudunk átjutni.

Na majd teszünk róla, hogy ne így legyen. Ezután már meglátogathatjuk a helyi Elektromos Művek biztonsági őrét (az utca bal szélén), aki mint a munkaverseny hőse végzi feladatát (azaz alszik). Két szunyókálás közben elbeszélgethetünk vele (neki is nagyon szép csavarkulcsa van), de azon kívül, hogy szerinte a szabotőr egy Hobbart nevezetű figura bandájának a tagja, nem sok újat tudunk meg tőle. Ez már magában is elég érdekes, mert ugyebár a szabotőrök mi vagyunk, arról viszont, hogy ki is az a Hobbart, fogalmunk sincs. Sebaj, nem ez az első dolog amit nem értünk.

A jobb oldali kazánszerű valamin van két gomb, a két gombon pedig egy-egy csavarokkal rögzített fedőlap. Távolítsuk el a fedőlapot a csavarkulcs segítségével (spanner on button), majd kérjük meg Joey-t, hogy nyomja meg az egyik gombot (Try to press...), mi meg nyomjuk meg a másikat. Éktelen sípolás az eredmény, ismét sikerült valamit elrontanunk. Alvó barátunk is magához tér, és szalad, hogy segítséget hívjon.

Egyedül maradtunk. A baloldali irányítópulton van egy villanykörte (light bulb), amit jó lenne megszerezni, de előbb kapcsoljuk ki az áramot a rendszerből (switch). Az üres foglalatba helyezzük be a plasztikot (putty on light socket), és... (na mi következik most???) kapcsoljuk be az áramot (switch). Bummm. A kapcsolószekrény ajtaja feltárult, már csak a nagy karokat kell ellenkező irányba állítani, és a lift újra működik. Az ID kártya (és természetesen a lift) segítségével (ID Card on slot) máris egy szinttel lejjebb kerülhetünk.

Egy sokkal inkább város benyomását keltő helyre jutottunk. Jobbra egy utazási iroda és egy biztosítótársaság, balra pedig egy magánsebész klinikája, valamint a lefelé közlekedő lift található (ami persze Reich kártyájával nem működik). Mielőtt azonban bármit tennénk, vegyük föl a föntről lehullott kábelt (cable).

Ha a lift melletti ajtón átmegyünk, egy kellemes "zöldövezeti lakónegyedben" találjuk magunkat, itt lakik (azaz csak lakott) a biztonsági őr és a csőgyár igazgatója, Lamb. Reich-hez a kártyáját felhasználva könnyen bejuthatunk (ID card on slot), s kicsit átforgatva az ágyneműt (pillow), egy képes magazinra bukkanhatunk (magazine). Az utazási irodában egy suhanc ül a pult mögött, beszélgessünk el vele, s mivel a lapot már kiolvasta, a magazinunkért cserébe egy jegyet kaphatunk tőle az egyik túrájukra (magazine on man, ticket). Ennek hősünk nagyon örül, mivel ismer valakit, akit szívesen elküldene "melegebb égtájakra".

Igen, Lamb-ről van szó, aki kapva kap ajánlatunkon (ticket on Lamb), s cserébe gálánsan fölajánlja, hogy körbevezet minket a gyárában. Nem érdemes sokáig váratni, menjünk vissza a csőgyárba (When

do I get...), ahol Lamb óriási szaktudásáról tesz tanúbizonyságot (halványlila dunsztja sincs róla, hogy mi micsoda), majd rövidesen átad bennünket egy technikusnak, mondván, hogy neki erre nincs ideje.

Szabadon mozoghatunk tehát a gyárban, pontosabban bemehetünk a reaktorhoz is (jobbra), ahová eddig nem engedtek be, mert nem volt védőöltözetünk. Igaz ugyan, hogy az most sincs, de mivel Lamb "barátai" vagyunk, saját felelősségre oda megyünk ahová akarunk. A reaktor közelében egy irányítópultnál ismét találkozhatunk Anitával, s mostani beszélgetésünkből már sok mindent megtudhatunk.

Kiderül, hogy a Városi Tanács kezdeményezésére LINC-et, az intelligens számítógépet bevonták a város vezetésébe, s azóta egyre rosszabbra fordul minden. LINC különböző kategóriákat vezetett be a polgárok osztályozására, s Anita "D" osztályú, ami nullával egyenlőt jelent, feláldozható, semmi mozgási szabadsága sincs a városban. Reich kártyája 4. osztályú, de ahhoz, hogy a legalsó szintre juthassunk, legalább 8-as, de inkább 9-es kategóriájú kártyával kell rendelkeznünk. Létezik egy úgynevezett LINC-SPACE (a cyberspace helyi megfelelője), ebbe próbált Anita behatolni, ezért kapta a "D" kategóriáját. Ahhoz, hogy mi is hasonlókra vetemedhessünk, szükségünk lesz egy SCHRIEBMANN portra, amit egy sebésznek kell a fejünkbe ültetnie. Felajánlja továbbá, hogy ha akarjuk, meg tudja úgy berhelni a kártyánkat, hogy a terminál retinavizsgálatán át tudjunk jutni. Ez nagyon kedves tőle (ID card on Anita). Egy randevút is megbeszélhetünk vele, de hogy mi lesz belőle, azt ki tudja...

Az első terminálnál kipróbálhatjuk kártyánkat, tényleg működik. A "security services" menüpont alatt lehetőségünk nyílik két, egyenlőre kódolt üzenet elolvasására, vagy Lamb LINC státusának módosítására. Ne hagyjuk ki a nagy lehetőséget a visszavágásra, kapjon csak egy jó nagy D-t, és ha már úgy is ott vagyunk, a banksámláját is fagyasszuk be. Ezután sajnos képtelen lesz a szintek között közlekedni, ezért nem árt, ha mindezt akkor tesszük, ha a gyárban tartózkodik.

Miután ő is rádöbben minderre, felajánlhatjuk neki, hogy hajlandóak vagyunk megetetni a lakásában maradt cicáját. Boldogan belemegy, mi pedig vigyorogva távozhatunk a gyárszintről, hogy meglátogassuk Lamb lakását. Gond nélkül bejuthatunk hozzá Reich kártyájával, s habár tényleg van a lakásban egy macska (akár meg is etethetjük), minket csak a polcon lévő videokazetta érdekel. Miután felvettük, mehetünk a sebészklinikára a portunkért.

A bejutáshoz Joey segítségét vesszük igénybe, aki miután nem tud mást kitalálni, azt vágja a holografikus titkárnő szemébe, hogy Overman küldött bennünket. Csodák csodájára az ajtó feltárult. Vajon ki lehet ez az Overman??? A doktort Burke-nek hívják, és éppen edzést folytat egy szerencsétlen önkéntesen. Mivel pénzünk nincs, kénytelenek vagyunk egyik vesénket vagy fél tüdőnket feláldozni a Schriebmann-portért cserébe, de sajnos túlságosan jó állapotban vannak, így a doktor nem tudja használni őket. (???) Hát ez nehezebb mint gondoltuk. Menjünk ki a szobából, s ekkor belehasít hősünkbe a megoldás szikrája. Vissza a doktorhoz, és mire újra átgondolhatnánk tettünket, már fel is ajánlottuk legnemesebb szervünk két nélkülözhetetlen alkatrészét a portért cserébe. Még szerencse, hogy csak halálunk után fogják kivenni őket! A "fájdalommentes" beültetés után köszönjük meg a doki hozzánk való jóságát (na és persze a portot), és említsük meg neki, hogy a legalsó szintre igyekszünk. "Akkor előbb kössön biztosítást Willynél. Mondja meg neki, hogy én küldtem Önt hozzá!" válaszolja erre, mi pedig látogassuk meg az "Anchor" Biztosítótársaságot.

A tulajdonossal beszélgetésbe elegyedve előbb utóbb megkérdezi, hogy ki küldött bennünket. Ha Burke-re hivatkozunk, feláll, és elhagyja a szobát, hogy megbeszélje az ügyünket telefonon valakivel, mi pedig kihasználva, hogy senki sem lát, kérjük meg Joey-t, hogy hegessze le a horgonyt a szobor kezéből. Ha elég gyorsak voltunk, a horgony leesik a földre, szabad prédává válva (anchor). Miután felvettük, rögtön kössük össze a kábellal (anchor on cable), és térjünk vissza arra a párkányra, ahol a kezdetek kezdetén leráztuk az őrt.

Ha jobban megnézzük a szemközti falat, észrevehetjük, hogy a rendőrségi emblémába be tudnánk akasztani a kampónkat (grappling hook on sign). Hősünk nagy lendületet vesz, és berepül a biztonsági erők főhadiszállásának öltözőjébe. Szerencsére senki sem vette észre manőverünket, így továbbhaladhatunk az irányító központba. Itt se tűnik fel senkinek a jelenlétünk, nekünk viszont azonnal feltűnik az a kis kabin, amin keresztül minden bizonnyal a LINC-SPACE-be kerülhetünk. Így is van, mindössze egy ID kártyát kell a rendszerbe bedugni (ID card on slot), majd beülni a fülkébe, és már be is dokkoltunk.

Hogy pontosan mi is az a cyberspace, arra most nem akarok nagyon kitérni, az egyszerűség kedvéért próbáljuk meg úgy elképzelni a dolgot, mintha a számítógép "memóriájában" sétálgatnánk. Tudom, ez így elég vadul hangzik, de lényegében erről van szó. Minden tárgy, amit felveszünk, vagy piszkálunk, egy programnak vagy filenak felel meg. Tulajdonképpen a rendelkezésre álló tárgyaink is különböző utility programok, vagy adatfile-ok. Az egész olyan, mintha egy különleges "mikroszkóppal" betekinthetnénk számítógépünk lelkivilágába.

E kis kitérő után térjünk vissza hősünkhöz, aki most végre ott áll LINC belsejében. Vegyük fel az orrunk előtt lévő golyót, ami nem más mint egy összetömörített program. Az egy szobával jobbra lévő koffer tulajdonképpen egy directory-nak felel meg, amit az "open" paranccsal tudunk kinyitni. Tartalma egy "kicsomagoló-program" és egy "kódfejtő-program". Az előbbi segítségével ki tudjuk csomagolni az első szobában felvett összetömörített programot (lesz belőle két password-fejtő program", míg az utóbbival az eddig olvashatatlan két dokumentumot tehetjük olvashatóvá.

Továbbhaladva a következő szobába (jobbra) egy labirintusszerű valamibe jutunk, amin a két password-fejtő program segítségével tudunk átverekedni. Az eredmény két tárgy, az egyik egy újabb dokument (amit rögtön dekódolhatunk is), a másik pedig egy rendkívül hasznos programocska, aminek majd később vesszük hasznát. Vegyük fel ismét password-fejtő programjainkat, és lépjünk ki a rendszerből (disconnect). Szerencsére közvetlen közelünkben van egy terminál, amin rögtön meg is nézhetjük ténykedésünk eredményét. Mindenek előtt a státusunkat sikerült egy kicsit átállítani, azaz mindenhová bemehetünk. Ez azért már valami. A három dokumentum egyike egy jelentés Lamb státusváltozásáról, a második felhatalmazás Reich-nek vizsgálat folytatására, a harmadik viszont érdekes adalékokat tartalmaz történetünkhöz.

Megtudhatjuk belőle, hogy Hobart rokona Maria Pierro elszökött pár hónapos kisfiával a városból, de menekülés közben megsemmisítették a hajóját. A kisbaba teteme nem került elő, ezért feltételezhető, hogy túlélte a balesetet. LINC mindenkit utasított, hogy Overmant (azaz az akkori kisbabát) minden áron vissza kell hozni a városba. Feltételezhetően jelenleg a Foster nevet használja... Tehát hősünk neve valójában Overman. De mi lehet az apjával? És LINC miért akarta őt visszahozni a városba? Újra csak kérdések.

Mindazonáltal egy kicsit már tisztult a kép. Az új státusunkkal gond nélkül használhatjuk bármelyik liftet (így a szobában lévőt is), s pillanatok alatt lent vagyunk a legalsó szinten. Néhány másodperc múlva Joey is becsapódik a földbe, szegény elfelejtette, hogy új formájában nem tud repülni. Hősünk kiveszi a roncsból a személyiségkártyát, keresnünk kell tehát másik testet barátunknak. Ez a vidék kb. a Rózsadombnak felelhetne meg a város normái szerint, habár még így is elég szegényes.

A középen elterülő tavat körbejárva egy St.James nevezetű klubot találhatunk egy ajtónállóval, aki persze nem enged be minket, mivel nem vagyunk tagok. Ahhoz, hogy tagok lehessünk, meg kell szereznünk egy prominens személyiség támogatását. Ilyen személy például Mrs. Piermont (a kutyáját sétáltató enyhén molett, ámde rendkívül gazdag hölgy). Beszélgetésünk során legyünk hozzá nagyon őszinték, s így hamarosan kiderül, hogy ő az első ember aki hallott valamit Overmanről. Nemcsak hallott, hanem személyesen ismerte is, mivel a férje kollégája volt.

Anyánkkal pedig egyenesen jó barátságban volt, s miután sikerül vele elhitetnünk, hogy nem haltunk meg az ominózus -szerinte baleset, szerintünk merénylet- során, hajlandó szponzorálni bennünket a klubba való bejutás érdekében. Csak meg kell látogatnunk otthon, hogy a managerével megbeszélhesse telefonon a dolgot.

Lakásának (egészen jobbra) kaputelefonjába egyszerűen csak mondjuk be nevünket, és máris bejutottunk hozzá. Bent egy újabb beszélgetést kezdeményezve kiderül, hogy hősünk apja Mrs.Piermont férjének közvetlen munkatársa volt, együtt fejlesztették LINC-et. Mr. Piermont halála után aztán ő lett az egyedüli felelős a projectért, de ezidőtájt nagyon megváltozott. Minden idejét LINC-el töltötte, nagyon megromlott a kapcsolata a feleségével, mígnem aztán Maria gyermekükkel együtt megpróbált kiszökni a városból, vissza Hobarthoz, aki valamilyen fokon rokona volt. A többit aztán már tudjuk...

Miután Mrs.Piermont elkezd telefonálni, helyezzük be a kazettát a videóba (video cassette on vcr), ami erre rögtön elindul. Lamb macskájáról készült rövidfilmet (etetés hiányában azóta valószínűleg már csak dokumentumfilmet) nézhetünk meg, ami leginkább a szobában tartózkodó kutya érdeklődését köti le, olyannyira, hogy fel se tűnik neki, ha egy kis kutyaropit kiveszünk a tálcájából (dog biscuits). Mint aki jól végezte a dolgát távozhatunk, nincs több dolgunk itt.

Ugorjunk be a klubunkba, ahol is egy kellemes zenekar játszik, a "klubvezető" pedig rendkívül elmélyülten kártyázik. A terem legvégében van a borospincébe vezető ajtó, de ezen csak a tulajdonos ujjlenyomataival lehet átjutni. Senkitől sem tudunk meg semmi érdekeset, így egyenlőre nem érdemes túl sokat időzni itt. Miután visszatértünk az utcára, felmerülhet a gondolat, hogy a tó déli oldalán lévő lezárt ajtón kéne bejutnunk. Foster (bocsánat, Overman) elgondolkodik a néhai James Bond trükkjein, majd vigyorgó képpel előhúzza zsebéből az ID kártyát és egy perc múlva az ajtó nyitva áll (ID card on lock).
Bent egy drótvágó ollón kívül nincs semmi érdekes (secateurs), s miután azt magunkhoz vettük, akár távozhatunk is. Valahogy a katedrálisba is be kéne jutnunk, de ahhoz előbb az őrt kéne eltávolítani az ajtóból. Helyezzük el a kutyaropit a palánkon (dog biscuits on plank) és húzzuk meg a kötelet. Előbb utóbb Mrs.Piermont kutyája is feltűnik a színen, és a "ropit" meglátva ráveti magát. A kötél elengedésével a kutya néhány csavar és bukfenc után egy elég szép röppályát leírva csobban a tó közepén, a hölgy sikítozni kezd, segítségért kiabál, az őr pedig jó katonához méltóan szalad kihalászni az elázott ebet.

Az ajtó előtt már senki sem áll, csak be kell mennünk. Egy rakás egyforma "baba" sorakozik a katedrálisban, mintha valaki androidokat gyártana... Az egyik átjárón keresztül egy műtőszerű helységbe juthatunk. A szekrényekbe gyalázatos módon hullák vannak behányva, az egyikben sajnos Anita holttestére bukkanunk. Szegénynyel a sugárzás végzett. De ilyen gyorsan??? Nagyon nagy dózist kaphatott. Vonatozzunk vissza a liftekkel a reaktorhoz, az egyik szekrényt kinyitva megtaláljuk a védőöltözetet. Magunkra öltve viszonylagos biztonságban érezhetjük magunkat a "láthatatlan halállal" szemben, menjünk tehát egy szobával beljebb.

A reaktor irányítópultján ki tudjuk nyitni a reaktorkamra ajtaját, és belépve a földön megpillanthatjuk Anita ID kártyáját. Így már érthető hirtelen halála. Mielőtt visszaöltöznénk, csukjuk azért be a reaktorajtót, mert valahogy nem igazán egészséges ha nyitva van. Térjünk vissza a LINC-SPACE-be ezúttal Anita kártyájával, és rögtön látni fogjuk, hogy neki egy kicsit más felszerelése volt. Az őrszemet jobbra az első szobában a "BLIND" nevezetű kis programmal tudjuk egy időre kiiktatni, ami pont elegendő arra, hogy átmenjünk az általa őrzött ajtón.

Ha utána észak felé megyünk tovább (más felé jelenleg nem is tudunk), eljutunk egy helyre, ahol Anita hozzánk szóló holografikus üzenetét olvashatjuk el (playback on well). Hobart egyik ügynökével lett volna találkozója a legalsó szinten, de mivel "D" kategóriát kapott, nem tudott elmenni. Az ügynököt Eduardonak hívják, és nekünk kell találkoznunk vele. A rendszerből való

kilépés után térjünk vissza a legalsó szintre. A padon ülő fiúval és a kertésszel (aki valójában Eduardo, csak ezt nagyon nehezen lehet belőle kiszedni) folytatott hosszas beszélgetések után végül is megtudjuk, hogy LINC egy élő, önmaga reprodukálására képes gép, melyet eredetileg tanácsadónak készítettek, mostanra viszont teljesen magához ragadta a hatalmat. Hobart tudósai kifejlesztettek egy vírust, ami képes megfékezni, sikerült is bejuttatni a LINC-SPACE-be, ott azonban egy olyan jól őrzött területre került, amihez utána már nem tudtak hozzáférni. Itt jött volna be a képbe Anita, mivel neki volt Schriebmann portja, de sajnos elszúrta a dolgot.

Nem kérdéses, hogy ránk hárul a feladat. Megtudjuk, hogy LINC-hez valószínűleg a város alatt meghúzódó régi metróvonalakon keresztül lehet eljutni. A klubunk mellett időközben megnyitotta kapuit a Legfelsőbb Bíróság, ahol egy remek koncepciós perben elítélik Hobbins-t, mert a katedrális bejáratára ügyelő őr ruhája vizes lett. Az egész tárgyalás kb. úgy zajlik mint egy tévés vetélkedőműsor, a végén Hobbinst életfogytiglanra ítélik, de a városnak tett szolgálatait figyelembevéve 2 óra kényszermunkára módosítják az ítéletet. (Ezt az epizódot jobb ha elfelejtjük, mert semmi értelme sincs az egésznek!)

Ezután ha betérünk a klubba, az első dolog amit észreveszünk, hogy a zenekar szünetelteti működését. Az pedig mégsem járja, hogy egy zenés mulatóhelyen ne legyen zene! A zeneautomatánál (jukebox) válasszuk ki az első számot, ami kezdetben nagyon szépen szól, de aztán elkezd akadni a lemez. Ezt a tulajdonos nem bírja idegekkel, és otthagyva kártyapartnerét odarohan a géphez, hogy kikapcsolja. Távollétét kihasználva vegyük föl az ujjlenyomatait tartalmazó poharat az asztalról, és térjünk vissza sebész barátunkhoz, hátha át tudja ültetni a pohárra található mintázatot az ujjunkra (glass on Burke).

Természetesen megoldható, csak a poharat kell a gépbe helyezni. Egy rövid, "fájdalommentes" műtét után a bárba visszatérve már nem jelenthet gondot kezünk felhasználásával (metal plate) a borospincébe való bejutás. A pincében a nagy láda lefeszegetett (metal bar on packing case) tetejét rakjuk a rács alatti dobozra (wooden lid on box), így már el fogja bírni a súlyunkat. A feszítővas segítségével lukat üthetünk a rácson (metal bar on grill), majd a drótvágónkkal az egész rácsot kivághatjuk (secateurs on grill).

A keletkezett nyíláson keresztül a néhai metró egyik járatába jutottunk. Ilyen egyszerű volt az egész! Az első elágazásnál balra fordulva hamarosan egy lyukhoz érkezünk, amiben egy igen-igen gonosz élőlény lakik, aki nem rest minket azonnal felfalni, ha lehetőséget adunk rá. A fényt azonban nagyon nem szereti. A lyuk melletti foglalatba csavarjuk be a villanykörtét (light bulb on light socket), és így barátunk gond nélkül elszambázhat a galád szörnyeteg előtt. Nemsokára egy kisebbfajta közuhatag elől menekülve egy nagyon érdekes szobába kerülhetünk. A falakat vastag, lüktető erek hálózzák be, az ajtót pedig nem tudjuk kinyitni. Foster minden idegszálával érzi, hogy nagyon közel van LINC-hez.

Ha egy helyen kicsit megpiszkáljuk a vakolatot (metal bar on plaster), majd a falat (metal bar on brickwork), rövid úton egy tégla esik a fejünkre. Van egy hely, ahol vékonyabb az ér fala, és fel tudjuk sérteni feszítővasunkkal (metal bar on swelling), majd a tégla segítségével sikerül teljesen átszakítani (birck on metal bar in vein). A sebből elkezd valami kétes folyadék csöpögni, majd rövidesen feltárul az ajtó és egy vöröskeresztes robot érkezik a seb befoltozására. Az ajtó túloldalán rögtön balra érdemes menni, ez valami kazánházszerű lehet. Az irányítópulton a hőmérsékletet tudjuk szabályozni, számunkra a csökkentés az ideális (Reduce...), mivel így a kazán fedőlapja kitágul, mi pedig meg tudjuk húzni a plafonból kiálló fogantyút.

Ha megtettük, visszatérhetünk a központi folyosóra, és az egyik ablakon belesve meglátjuk az androidkészítő-szakkör egyik "Benjáminját" munka közben. Nemsokára megtalálhatjuk azt a helységet is, ahol a gyógyrobot leparkolta magát, és kihasználva sebezhetőségét egy hirtelen mozdulattal Joey kártyáját is belecsúsztathatjuk.

Barátunk ismét velünk van, habár némileg furcsán fejezi ki magát. Rögtön megkérhetjük, hogy nézzen utána az androidgyártó androidnak, mert ha mi megyünk be kíváncsiskodni, akkor nemes egyszerűséggel kitekeri a nyakunkat. Kisvártatva visszatér, mindenről kifaggathatjuk, majd megkérhetjük, hogy nyissa ki a tápoldatot tartalmazó tégely alján lévő csapot. Ezzel a manőverrel az androidot sikerül rácsalni a már meglazított rácsra, ami természetesen leszakad a súlya alatt, ő pedig fűtőelemmé válik. Emberek-Androidok 1:0.

Innen valamilyen irányító központba mehetünk, mely egy terminállal és egy dokkolófülkével van felszerelve. Az egyetlen dolog amit tehetünk, hogy a terminál segítségével kinyitjuk az előző szobából nyíló nagy ajtót, mely a tiltott zónába vezet. Mielőtt beléphetnénk azonban, egy fickó viharzik ki az ajtón és közli velünk, hogy sok problémától kíméltük meg őt azzal, hogy idejöttünk, mivel LINC-nek élve van ránk szüksége. Ezért volt hát Reich és Anita halála. Az előbbi az életünkre tört, az utóbbi pedig megpróbált segíteni szökésünkben. Joey megpróbál figyelmeztetni a közelgő veszélyre, de a figura egy elegáns mozdulattal darabokra töri őt, mondván, hogy ahová ő fog vinni, ott úgy sem lesz szükségünk rá.

Ekkor Joey utolsó lendületével valami csúnyát lő támadója hasába -amitől az persze rögtön kifekszik- majd kialusznak testén a fények. Szegény barátunk nem töltött túl sok időt ebben a testben... Jól megszokott mozdulatokkal vegyük ki belőle a személyiségkártyáját, a hullától pedig el az ID kártyáját. (Jó lesz a gyűjteményünkbe!) Ha ezzel a kártyával lépünk be a LINC-SPACE-be, egy újabb fegyverrel bővül arzenálunk (divine wrath), amivel már könnyen elintézhetjük a páncélos lovagot.

A következő szobában lévő kristályt, a "BLIND" program segítségével felvett hangvillával tudjuk hatástalanítani, és így hozzájuthatunk a vírushoz (helix). Kilépés után menjünk be a tiltott zónába, és a terminálba lépjünk be a legutoljára felvett kártyával. A vírus rögtön átterjed a rendszerre, mi pedig a falon lévő sebészcsipesszel (tongs), emeljünk ki a mellettünk lévő tartályból egy szövetdarabot, majd az egészet fagyasszuk le. A következő helységben félig kész androidok várnak üzembehelyezésükre.

Félig készek, de a középsőbe pont egy személyiségkártya hiányzik... Töltsük Joey személyiségjegyeit a rendszerbe (download...), és futtassuk le a programot (run startup...). Joey emberi alakot öltött. Igaz, kissé még furcsán érzi magát, de mindenképpen pozitív, hogy újra működőképes. Mivel rendkívül "emberivé" vált, Foster rövid huzavona után átkereszteli Ken-nek. Együtt továbbhaladva egy hatalmas ajtó állja utunkat, melyet csak barátunk segítségével tudunk kinyitni, kérjük meg tehát, hogy rakja kezét a nyitó mechanizmusra.

Az ajtó természetesen feltárul, Ken azonban odaragadt a berendezéshez. Sajnos egyenlőre nem tudunk segíteni rajta, így egyedül vagyunk kénytelenek folytatni utunkat. A létrán leereszkedve a lefagyasztott szövetdarabot ejtsük a kürtőbe (tongs on orifice), mire a szemközti falon egy ajtó nyílik. Az egyetlen mód, hogy bejussunk, a kötél. Ehhez viszont egy szinttel feljebb az egyik tartópillérhez kell azt rögzítenünk (cable on pipe support). Ha minden megvan, egy halálugrással átlendülhetünk az ajtón.

Egy erekkel és vezetékekkel teljesen behálózott szobában találjuk magunkat, melynek közepét egy szék uralja, benne egy megtört emberi alakkal. Ahogy Foster ránéz, szinte belényilal a felismerés. A székben ülő ember ugyanis nem más, mint tulajdon édesapja... Vajon miért hozta ide a saját apja? Vagy talán nem is az apja volt, aki idehozta? Mi ez az egész? Még mindig túl sok a homályos folt. És akkor a székben ülő alak elkezdett beszélni...

CD GAMES

52 oldalas lap végigjátszásokkal, megoldásokkal, cheatekkel és teljes guide-okkal. Minden alkalommal teljes játék mellékletel.

Ízelítő legújabb számunk tartalmából:

- Republic the Revolution
- Pirates of the Caribbean
- Rise of Nations
- Star Trek Elite Force 2
- Runaway Adventure
- Tomb Raider Angel of Darkness
- Neverwinter Nights: SOU

Teljes játék:

Knights and Merchant - magyar nyelvű stratégia

Az iránytű a játékok világában, amit eddig kerestél!

Keresd az újságárusoknál!

www.cdgames.hu